CHRONIC'ART

CHRONICART.COM - #80 - 01-02/2013

MAGAZINE_CULTUREL_CONNECTÉ

NETWORKS VS CHAÎNES CÂBLÉES
LA GUERRE DES SÉRIES-TV EST DÉCLARÉE !

POLEMIQUE
LA CRITIQUE JEUX VIDÉO
TOUS POURRIS ET FIERS DE L'ÊTRE ?

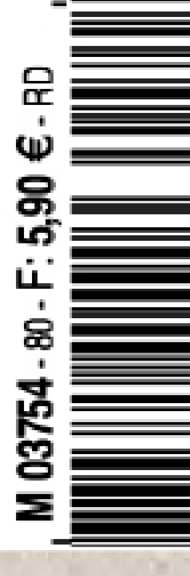
TRANSMEDIA
IMMERSION, MULTISUPPORT, STORYTELLING
COMMENT L'ENTERTAINMENT FAIT SA RÉVOLUTION EN 2013

Albator (Matsumoto) débarque à Angoulême

NOUVELLE FORMULE
LA VIE SUR 5 !
DANS CE NUMÉRO, TOUT LE MATOS POUR (MASS-) STICKER LA VIE !

QUI SONT LES VRAIS MASTERS À HOLLYWOOD ?

P.T. ANDERSON • TARANTINO • BIGELOW
Spielberg • Zemeckis • De Palma...



WILD SIDE EN ASSOCIATION AVEC LE PACTE PRÉSENTE

COLIN FARRELL | WOODY HARRELSON | CHRISTOPHER WALKEN | SAM ROCKWELL | ABBIE CORNISH | OLGA KURYLENKO | TOM WAITS

C'EST COMME LES 7 MERCENAIRES, MAIS AVEC DES PSYCHOPATHES...

7 PSYCHOPATHES

UN FILM DE
MARTIN McDONAGH
(BONS BAISERS DE BRUGES)

LE 30 JANVIER AU CINEMA













Le Pacte · CBS FILMS · FILM4

WWW.7PSYCHOPATHES-LEFILM.COM

CHRONIC'ART

CHRONIC'ART#80 www.chronicart.com 19 rue Béranger – 75003 Paris Tél : 01 40 29 83 30
DIRECTEUR DE PUBLICATION : Cyril De Graeve
DIRECTEUR DE LA RÉDACTION : Cyril De Graeve cdegraeve@chronicart.com
DIRECTEUR ARTISTIQUE : Audrey Elbaz audreyelbaz@gmail.com
RESPONSABLES DE RUBRIQUE : Jérôme Momcilovic (responsable Cinéma) jmomcilovic@chronicart.com / Mathias Kusnierz (responsable Musique) mkusnierz@chronicart.com / Jérôme Dittmar (responsable Jeux Vidéo) jdittmar@chronicart.com / Bernard Quiriny (responsable Livres) bquiriny@chronicart.com / Victor Maas (responsable Bande Dessinée) vmaas@chronicart.com / Hossein Adibi (responsable Séries-TV) hadibi@chronicart.com
ONT COLLABORÉ A CE NUMÉRO : Florence Alcaide Villanueva, Charles Ameline, Jean-Marc Antuszewicz, Ludovic Barbiéri, Frédéric Bas, Martin-Pierre Baudry, Julien Bécourt, Michaël Berland, Matthieu Clervoy, Fabrice Colin, Julie Coutu, Khanh Dao Duc, Yann François, Vincent Garreau, Julien Gosselin, Frédéric Hanak, Pierre Jouan, Murielle Joudet, Stanislas Kraland, Mathias Kusnierz, Olivier Lamm, Nicolas Laquerrière, Cyril Lener, Pierig Leray, Gladys Marivat, Pierre Martin, Stéphane Du Mesnildot, Sylvain Monier, Pierre Mounier, Aurélien Noyer, Wilfried Paris, Sylvain Quément, Tristan Ranx, Yal Sadat, Eric Sadin, Romaric Sangars, Miyako Slocombe, Jean-Pierre Théolier, Thierry Théolier, Pacôme Thiellement, Brendan Troadec, Johann Trümmel , Benjamin-Jacob Walter-Godard
INTERVENANTS EXTERIEURS : Alexandre Laumonier
ILLUSTRATIONS / PHOTOS : Small Bang, Loguy Batonboys, Thomas Bertay, Jacob Khrist, Samuel Kirszenbaum, Alain Trompette
VISUELS COUVERTURE : Yves Bittar
REMERCIEMENTS : Justine Yvel
COMMUNICATION / PARTENARIATS : info@chronicart.com
ABONNEMENT (P. 99) : abonnement@chronicart.com / 01 40 29 83 30
GESTION ET INSPECTION DES VENTES : Agence AME – 4 rue de Jarente – 75004 Paris – N°vert : 0800 590 593



RÉGIE PUBLICITAIRE : M*I*N*T (Média Image Nouvelle Tendance) 125 rue du Faubourg Saint-Honoré 75008 Paris. www.mint-regie.com.
Directeurs associés : Philippe Leroy philippe@mint-regie.com / 01 42 02 21 62 / Fabrice Régy fabrice@mint-regie.com / 01 42 02 21 57 **Directrice de la pub** : Lauréline Jouanneau / laureline@mint-regie.com
CHRONIC'ART est une publication LES ÉDITIONS RETICULAIRES S.A. au capital de 74 995,60 euros
MEMBRES FONDATEURS : Cyril De Graeve & Vincent Montagnana
Distribution : PRESSTALIS **Impression (imprimé en Espagne)** : Rotoprint – Dépôt légal à parution
Commission paritaire : 0417 K 81513 / **ISSN** : 1632-1340

ÉDITO



Le 1er (ou le 2, ou le 3) septembre 1997 naissait *Chronic'art* sur Internet. Autant dire, avant la guerre, même si on ne sait plus trop de quel conflit il s'agissait à l'époque. Depuis le temps, c'est bien naturel, le webmag_culturel_connecté a changé plusieurs fois de forme (vaguement) mais jamais de fond (ou si peu). En décembre dernier – il était temps –, le site Web de votre serviteur (**www.chronicart.com**) a radicalement changé de peau. L'occasion de vous rappeler, fidèles lecteurs, que le magazine papier que vous avez entre les mains ne va pas sans son pendant électronique, un véritable supplément. Vous allez le voir, une fois encore, ici nous prenons un peu de recul, nous essayons humblement de dégager les nouvelles tendances lourdes qui font sens, tandis que sur les Internets (naturellement, on se retrouve aussi sur les réseaux sociaux) nous « chroniquons » l'actu à chaud, quotidiennement. L'un ne va pas sans l'autre et les deux supports constituent, on le souhaite, un socle bi-média culturel inédit, unique, véritablement prescripteur et sans concession. Voilà, c'était l'édito Jean-François Kahn de l'année, pour motiver les troupes et mobiliser nos lecteurs. Bienvenue dans *Chronic'art #80*, en 2013. Quelle Histoire...

Cyril De Graeve

SOMMAIRE







CHRONIC'ART SUR 5

Puisque vous aussi vous avez un avis et que voici venu « le temps des juges », Chronic'art vous laisse vous exprimer et noter comme il se doit le dernier numéro paru..



UN TRUC POLITIQUE

J'ai acheté votre magazine parce que la couverture m'a laissé penser qu'il s'agissait d'un truc politique. De mon côté, je vous concède que je n'ai pas assez pensé et je n'ai d'ailleurs même pas lu les titres, mais enfin, de votre côté, admettez que ce n'est pas très honnête de votre part, car vous avez joué sur tous les codes propagandistes. Tout ça pour refourguer un dossier assommant de niaiseries au sujet d'un auteur de séries-télé. Et vous êtes un magazine culturel ? J'ose espérer que vous ne bénéficiez d'aucune subvention publique et j'ai demandé à mon oncle, haut fonctionnaire de l'Etat, de s'assurer du contraire. **Pierre-Marie**



GEMEY-MAYBELLINE VS. CHRONIC'ART

Je suis grave en colère contre votre magazine ! Mais trop dégoûtée, quoi ! Vous avez pondu un dossier spécial sur les séries et pas un seul mot sur *Grey's Anatomy*, ni sur *Friends* ou encore *Desperate Housewives* ?! C'est quand même des séries cultissimes et bourrées de glam ! Vous êtes vraiment trop à la masse et moi, j'ai été bien conne de dépenser 5,90 euros pour votre torchon. J'aurais mieux fait de les investir dans le crayon khôl turquoise Gemey-Maybelline. En plus, y a même pas de cadeau offert avec votre mag' (vos stickers sont pas des cadeaux). Je vous donne juste un point pour votre article sur Rihanna. **Jessica**



I CAN HAS CHEEZBURGER ?

Chronic'art, le magazine culturel et connecté, mon cul ! *Chronic'art*, c'est le magazine qui commence à puer la pub (on croirait feuilleter un *Elle*) et les lolcats. Il reste quelques papelards qui valent le coup d'œil, mais franchement, ça suffit, la rigolade et la recherche toujours plus flagrante de fric. Je vous aimais mieux quand vous étiez de vrais crevards et que je n'étais pas obligée de déchirer la dernière page (soyons sérieux, on s'en branle, des animaux). Sinon, j'aime bien vos stickers, j'en colle un peu partout et maintenant que je sais que vous changez de couleur à chaque numéro, je pique ceux de mes potes pour retapisser ma piaule avec. **Julia**



GASTRO

Le dossier sur les séries du dernier numéro était absolument fameux ! Je l'ai entièrement dévoré, morceau après morceau, à m'en lécher les doigts. J'ai également savouré toutes les garnitures autour, les mises-en-bouche et les digestifs, que je considère comme de la gastronomie de haute voltige. Appelez-les modules, si vous voulez, mais je reste dans mon vocabulaire préféré. En revanche, les chroniques me gavent. Je ne sais pas trop pourquoi, mais elles me restent sur l'estomac. **Joël**



LOLER PEUT TUER

J'ai tutoyé la mort avec votre dernier numéro. Je m'explique : la fiction *Christine Angot : LOL* m'a provoqué une crise de rire tellement violente que j'ai été privé d'oxygène pendant suffisamment longtemps pour que ma coloc', avec qui j'ai vu tout ce qui existe en matière de séries TV médicales, s'est saisie d'un stylo Bic et a entrepris de me faire une trachéotomie. Quand j'ai voulu l'en empêcher (puisque j'avais repris mon souffle), elle a perdu l'équilibre et elle est tombée de tout son poids sur ma poitrine. Pour info, elle pèse 125 kilos. Résultat : écrasement thoracique, SAMU, réanimation et tout et tout. **Régis**



LA CERISE SUR INTERNET

Je tiens à vous écrire aujourd'hui pour vous dire combien j'ai apprécié votre dernier numéro ; je n'ai jamais trouvé votre magazine aussi bon. Je vous lis depuis de nombreuses années, j'ai connu vos périodes les plus glorieuses et les moins lumineuses. Actuellement, il me semble que vous avez atteint une certaine maturité et une réelle identité. Les contenus sont clairs et diversifiés, toujours bien écrits (je vous pardonne coquilles et erreurs orthographiques), le contenant est, lui, devenu plus lisible. Cerise sur le gâteau : la refonte de votre site Web est extrêmement séduisante et pour un visiteur aussi assidu que moi, honnêtement, cette belle évolution est plus que salutaire. **Jean-Paul**


RENAULT
QUALITY MADE


RENAULT

IN THE MOOD FOR FUN
IN THE MOOD FOR LOL

Depuis les deux derniers mois, on n'a rien vu de mieux ou rien vu de pire. Pas la peine de tergiverser, la messe est dite !

CINÉMA



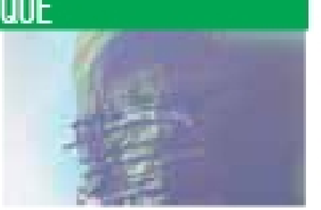
↑ **JACK REACHER**
Christopher McQuarrie

↓ **LE HOBBIT, UN VOYAGE INATTENDU**
Peter Jackson

MUSIQUE



↑ **TOUPIDEK LIMONADE**
Il y a des vies qui dévient
(InPolySons Records)



↓ **LOCAL NATIVES**
Hummingbird
(French Kiss Records)

JEUX VIDÉO



↑ **THE WALKING DEAD**
TellTale Games
(PC/Mac/iOS/PSN/XLA)



↓ **SILENT HILL BOOK OF MEMORIES**
WayFoward (PS Vita)

SÉRIES-TV



↑ **BOSS**
saison 2



↓ **DEXTER**
saison 7

LIVRES



↑ **MARIA SEMPLE,**
Bernadette a disparu
(Plon)



↓ **MICHEL QUINT**
En dépit des étoiles
(EHO)

BANDES DESSINÉES



↑ **ERIC LAMBÉ**
Le Fils du roi (Frémok)

↓ **ANDRÉ JUILLARD ET YVES SENTE**
Blake et Mortimer tome 21 : Le Serment des cinq lords
(Blake et Mortimer)

LA TNT, ÇA EXPLOSE TOUT !

THE REAL HOUSEWIVES

Pour se vider le cerveau comme il faut, on aurait tort de se passer des mirifiques chaînes et fameuses émissions offertes par la TNT. Gros badtrip, enjoy !



A l'heure où six nouvelles chaînes viennent s'ajouter au bouquet TNT, le risque n'a jamais été aussi grand que celles-ci ne soient plus que les pâles copies de leurs grandes sœurs hertziennes. La plupart des chaînes de la TNT font ainsi office de grenier à rediffusions désormais trop éculées pour le réseau hertzien (*Une Nounou d'enfer*, *Julie Lescaut*, *Demain à la une*), donnant l'impression, à l'instar de RTL9, qu'il n'y a plus personne au commande depuis la mort d'AB Productions. La vraie prouesse de la TNT, c'est quand celle-ci assume son statut de petite contrebandière qui ramène à nous tout un trésor de *reality shows* américains, fruit honni et défendu sur le réseau hertzien mais qui trouve son audience dans les contrées reculées de chaînes comme W9 ou NRJ12. Sur la petite nouvelle Chérie 25 est ainsi diffusé *The Real Housewives*. Créée en 2006 et déclinée dans diverses grandes villes américaines, la série-realité suit le quotidien de grandes rombières siliconées et relativement amies, entre vacances à Hawaï, divorce, alcoolisme et goûter d'anniversaire à 50 000 dollars. Ici on est au creux de l'idée même de *reality show*, reconnaissable pour ce mélange de consternation ébahie et de voyeurisme critique qu'il nous inspire. *The Real Housewives* a finalement tout du *soap opera* arrivé à maturité : rumeurs, engueulades, consumérisme, villas avec piscine habitées par des monstres peroxydés et endiamantés. La série génère un type de réalité télévisuelle qui n'appartient qu'au reality show à l'américaine, une réalité trouble et plastifiée où les personnages donnent l'impression de devancer tout traitement télévisuel en l'intégrant par avance à leur comportement, devançant le rictus du montage par le rictus du réel. **Murielle Joudet**

LA PIN-UP DU MOMENT



AMY FERGUSON

Le cinéma, c'est l'art de faire faire de jolies choses à de jolies femmes, a-t-on dit. Pas faux.

A peine aperçue dans *The Social Network*, Amy Ferguson est un ancien mannequin, et *IMDB* nous apprend qu'elle aime les animaux et s'inquiète pour l'environnement. Dans *The Master* de P.T. Anderson, elle joue peu, mais très bien, et du bout du nez. C'est un nez étrange, à la fois délicieusement aquilin (rappelant Uma Thurman ou Meryl Streep jeunes) et un peu épaté, légèrement trop gros. Elle en joue à merveille, dans une sorte d'*underplaying* nasal, tout en frémissements et retroussements de narines. On est impatient de revoir ce nez. **Jérôme Momcilovic**

TOM HARDY

(INCEPTION, THE DARK KNIGHT RISES, BRONSON)

PREND LE POUVOIR DÈS JANVIER 2013

L'INTÉGRALE EN 4 ÉPISODES
DISPONIBLE EN COFFRETS 2 BLU RAY ET 2 DVD
LE 23 JANVIER 2013

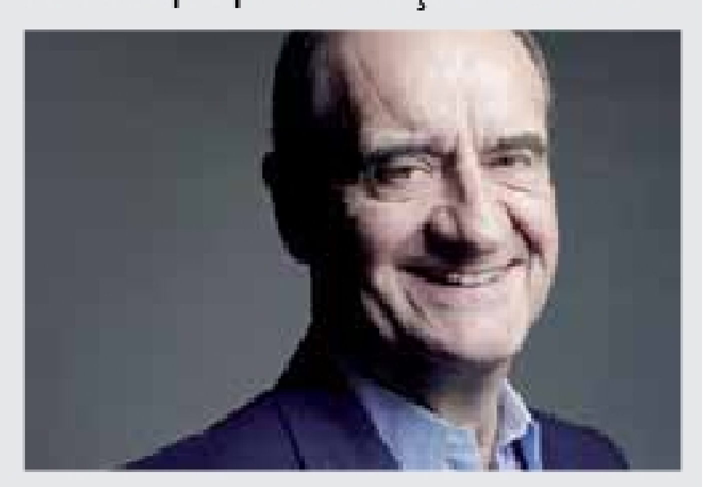
www.elephantfilms.com



VUE DE L'E-SPRIT

LA NUMÉRISATION DES ŒUVRES

« C'est comme ça », « tout va trop vite », « on réfléchira plus tard »… Lorsqu'on entend ça, c'est qu'il est temps de tordre le cou à quelques idées reçues. Dont acte.



Depuis quelques semaines, le gouvernement français a chargé Pierre Lescure de concevoir les contours de « l'acte 2 de l'exception culturelle ». A cet effet, la commission Lescure a déjà organisé l'audition de différents acteurs du secteur culturel. Le concept d'exception culturelle affirme qu'une œuvre culturelle n'est pas une marchandise comme les autres et ne devrait donc pas être soumise aux mêmes règles commerciales. D'où la mise en place par la France de plusieurs lois protectionnistes. Si la mission Lescure ambitionne de faire le bilan de vingt ans d'exception culturelle, elle semble paradoxalement ignorer que ces vingt années ont vu spontanément naître une forme concrète d'exception culturelle : avec Internet, les échanges non-marchands sont devenus une modalité incontournable de diffusion de la culture. Or, la commission Lescure peine encore à sortir d'une vision étriquée des échanges non-marchands, provoquant le boycott des entretiens par l'UFC-*Que Choisir*, le SAMUP et la *Quadrature du Net*. Quant à l'audition du Parti Pirate, elle n'a eu pour résultat qu'une écoute polie et quelques tweets sarcastiques de Pascal Rogard, directeur général de la SACD. Difficile de préjuger de la nature des échanges culturels dans vingt ans, mais l'aveuglement de certains responsables du secteur laisse à penser que la mission Lescure échouera à avoir le moindre impact. Faute d'avoir compris qu'une législation concernant le futur de la culture doit s'appuyer sur ces échanges non-marchands, qui constituent la véritable « exception culturelle ». **Aurélien Noyer**

SHOCKING ASIA

YOSHIHIRO NISHIMURA : ABC'S OF DEATH

Vous aimez l'odeur de l'écolière zombie grillée au petit matin ? Vous aimez les ladyboys de Pattaya et le Rockabilly vietnamien ? Vous hésitez entre un sextoy Hello Kitty et une vidéo porno underground avec des poulpes ? Bienvenue en Orient extrême !



Le cinéaste kamikaze Yoshihiro Nishimura (*Tokyo Gore Police*) revient avec un pamphlet de 5mn50 pour l'anthologie *ABC's of Death* (les 26 lettres de l'alphabet pour 26 façons de mourir par 26 cinéastes d'horreur) : « Z » pour *Zetsumetsu* (destruction totale). Ici, Nishimura filme le post Fukushima comme un mélange de théâtre underground et de manga *hentaï*, avec un sens du grotesque que n'égalent que les mensonges de TEPCO sur les fuites radioactives. Dans les sous-sols d'un Tokyo irradié, on croise des versions nippones de Dr. Folamour et d'Ilsa, l'héroïne d'une série scandaleuse des 70's. L'infâme « louve des SS », arbore toujours son uniforme nazi mais devient une poupée blonde (la délicieuse « Je$$ica ») dotée d'un pénis démesuré (nos amis otakus connaissent bien les *futanari*, ces femmes super-phalliques). La croix gammée, qui orne la casquette d'Ilsa-chan, se métamorphose pour former l'idéogramme du riz, désignant également les Américains, confondant ainsi les deux alliances maudites du Japon : le nazisme et l'impérialisme dont Fukushima est la conséquence. « Je$$ica », mutante décérébrée de l'industrie nucléaire, éjacule du riz contaminé que dévorent des cobayes humains affamés. Dr. Folamour, alors pris d'une érection incontrôlable en guise de salut nazi, se dresse de son fauteuil roulant et, prêtant serment à l'Empereur, déclare que le Japon souverain se relèvera ! Que les amateurs de subversion carabinée se rassurent, le professeur Choron va bien et vit à Tokyo. *Hara-kiri !* **Stéphane du Mesnildot**

drafthousefilms.com/film/the-abcs-of-death

AH OUAIS QUAND MÊME !

BONNE ANNÉE LE CINÉMA FRANÇAIS !

Panique à bord : l'industrie du gros cinéma français résistera-t-elle au coup de gueule de Vincent Maraval ?

En déposant une malicieuse trainée de poudre sur le chemin de table du réveillon français, Depardieu ne s'attendait peut-être pas à mettre le feu à la maison cinéma. Passés les prévisibles postillons bien-pensants et opportunistes (coucou Philippe Torreton) tirés sur sa bedaine de martyre rigolard, c'est Vincent Maraval, patron de Wild Bunch, qui a finalement allumé la mèche en prenant sa défense pour désigner un ennemi mieux caché que lui. Sa charge, parue dans *Le Monde*, contre un système permettant à Marilou Berry de gagner trois fois plus que Joaquin Phoenix (ou Philippe Lioret sept fois plus que James Gray) n'a pas fini de remuer l'aquarium obscène du gros cinéma français. Sans vraiment révéler un scoop, elle a eu le mérite d'ouvrir en grand le couvercle de la poubelle. Et de susciter quelques réactions savoureuses, dont on ne voit probablement que le début. Comme celle de Serge Toubiana, qui a tenu à nuancer sur son blog en précisant que le cinéma français, c'était AUSSI *Après mai* et *Camille redouble*, « des œuvres qui resteront ». Nous voilà rassurés. **Jérôme Momcilovic**



WESH !

40 ANS : MODE D'EMPLOI

La gauche au pouvoir, il fallait s'y attendre : on applaudit des quatre mains l'éternel grand retour de « Wesh ! ». Pour tout savoir sur le buzz-movie qui va tout déchirer, c'est là que ça se passe…

Wesh les **bobos bolosses**, après avoir *live-tweeté* ironiquement votre Noël familial à Ploucville dans la Sarthe - en vous **foutant copieusement de la gueule** de ladite famille au passage, évidemment- et *instagrammé*, un rien blasés, votre réveillon dans un squat de de **sémillants artistes kurdes** à Berlin, vous voilà de retour, chargés à bloc dans **l'épicentre** de la culture mondiale, prêts à reprendre votre place parmi **l'élite**, la vraie, celle qui signe ses mails « YOLO » et paie sa culture 5.90€ en kiosques. Eh bien, car je suis avant tout **un grand humaniste**, vous m'en voyez sincèrement réjoui. En guise de cadeau, je vais vous offrir **une petite leçon de cinéma**, une *masterclass* comme diraient les gens qui s'y croient un peu trop, et démontrer *scientifiquement* **pourquoi Judd Apatow est un gros lard** surcoté, une gigantesque fraude, le Bernie Madoff du cinéma, un **vulgaire ersatz moderne** de John Hugues (le talent en moins) adulé par une critique complaisante dotée du **Q.I. comique d'un poulpe**. Voulant sans doute récompenser le seul pays qui le considère à peu près comme un « auteur » sérieux, Judd sort *This is 40* en France en mars prochain, plus de trois mois après sa sortie US, et nul doute que les Gardiens du Savoir et du Bon Goût Cinématographique™ se précipiteront pour l'encenser, la bave aux lèvres, le cerveau en jachère et une **quantité incommensurable de purin dans les yeux** . Chez nous, ce **film de merde** va récolter un gentil 4/5, *peperlito* - c'est le tarif négocié à l'avance pour Judd - et **Jérôme Milosevic** nous expliquera que *« nous n'avons pas là un chapelet de tours de force comiques »,* sa façon à lui de dire que c'est une comédie qui ne fait pas vraiment rire (là, le cinéphile de base, **un rien naïf**, qui ne *voit* pas les choses du Cinéma, se dira que c'est **quand même un peu gênant** qu'une comédie ne soit pas drôle) **mais que** *« c'est un feel-good movie distendu, lo-fi et capable d'une vraie gravité »* (aaaah, c'est bien ce qu'on se disait, nous aussi - nous ne sommes pas des lecteurs de l'élite des magazines culturels pour rien). C'est *là* que le père Jérôme nous **assommera avec son délicieux argument massue**, celui qui sépare le bon grain de l'ivraie, qui démontre la supériorité d'un **intellect critique éthéré** sur l'embryon de bulbe rachidien faisant office de cerveau pour le simple lecteur des *Inrocks* : *« encore une fois, le film fait plus de deux heures, format hors normes confirmant que se joue moins ici le déroulé d'un comique industrieux que le patient déploiement d'un discours ».* Bon sang mais c'est bien sûr : ***seul un génie comme Judd Apatow*** pouvait penser à faire une comédie chiante de trois cent minutes, tandis que les autres tocards s'échinaient - les gros nases - à faire des comédies marrantes de *moins* de deux heures. **Mais quelle bande de gros cons !** Putain Jéjé, heureusement que t'étais là pour nous expliquer la vie. Enfin, la critique sera parsemée de références au gang d'Apatow, ces acteurs géniaux **et pour la plupart obèses** qui reviennent dans tous ses films, véritables représentants comiques, que dis-je, *« étendarts spirituels tragi-comiques d'une génération qui se cherche à l'aube du nouveau millénaire ».* Ah, la fameuse « galaxie Apatow », qui trouve ses racines quasi-familiales dans *Freaks & Geaks*, cette merveilleuse série qu'absolument aucun des pseudo-experts qui la citent à tout bout de champ n'a vue, et qui est la seule œuvre potable de Judd, quelques scènes de *40 Year Old Virgin* et *Superbad* mises à part (je ne compte pas les films d'Adam McKay qui ne doivent rien à Apatow et tout au génie de Ferrel/McKay). En réalité, Apatow est un bourgeois blanc narcissique racontant sa petite vie privilégiée à travers chacun de ses films, enchaînant encore ici les sketchs de *first world / white people problems* dont on se branle éperdument et ayant recours aux même ressorts comiques éculés (du palpage de seins, des pénis qui virevoltent, des… hémorroïdes) pour péniblement quémander un sourire. *« Quelque part entre Capra et Hornby, le cinéma d'Apatow fait mouche depuis un identique point de jonction entre absolue contemporanéité et prise en charge des enjeux les plus classiques de la comédie US »,* dirait quelqu'un qui n'a pas peur de déblatérer des âneries. Du moment que c'est plutôt du côté de Capra - c'est-à-dire du côté des morts -, on prend.
Hossein Adibi

JEFF KEEN

Avec « Auto-Psy », *Chronic'art* se propose de disséquer l'œuvre d'un artiste, à travers ses influences, ses mentors et ses marottes. Aujourd'hui, plongeons dans la boîte crânienne de Jeff Keen.

THROBBING GRISTLE

Le *Noise Art* de Jeff Keen se situe quelque part entre le futurisme primitif de Marinetti, la musique concrète de Pierre Schaeffer et une transposition sonore du débarquement en Normandie. Cette démarche le rapproche du groupe industriel Throbbing Gristle, qui recrachait le chaos du monde sous forme de cacophonie bruitiste.

BRION GYSIN/WILLIAM BURROUGHS

Dans sa logorrhée poétique, Jeff Keen développe un système de permutations non loin des *cut-ups* développés par Gysin et Burroughs au Beat Hotel. Tous trois stipulent que le langage peut entraîner vers d'autres états de conscience quand il est réduit à des assemblages semi-aléatoires d'onomatopées. Il en résulte une émanation virale qui possède les caractéristiques d'un mantra ou d'une formule magique.

JOHN LATHAM

Mort en 2006, cet artiste « déconstructiviste » s'intéressait tout autant au processus d'une œuvre qu'à sa finalité. Son œuvre iconoclaste possède de nombreux points communs avec celle de Jeff Keen, notamment dans son désir de briser le moule de la société industrielle et de mettre en perspective l'oppressante religion du progrès.



Disparu en juin 2012, Jeff Keen fut à la fois cinéaste, peintre, musicien et poète. Hantée par le trauma de la Seconde Guerre mondiale dont il réchappa de justesse, son œuvre emprunte ses motifs aussi bien aux pulps et aux bandes dessinées qu'au surréalisme, à la poésie *beat* et à l'art conceptuel. Après une rétrospective à la Tate Modern et une intégrale de ses films sortie en DVD, le label Trunk vient d'éditer ses travaux sonores sous le titre *Noise Art*.

***GAZWRX – The Films of John Keen* (BFI) – DVD**

Jeff Keen – *Noise Art* (Trunk) – CD

SAM PECKINPAH

Souvent assimilé au cinéma expérimental, Jeff Keen revendique surtout l'influence de Sam Peckinpah qu'il considère comme son alter ego. Si les références aux armes à feu et les allusions sexuelles abondent dans leurs films respectifs, leur connivence réside surtout dans la manière de décrire un individu solitaire confronté à l'hostilité de son environnement.

EDUARDO PAOLOZZI

De par sa thématique, l'œuvre graphique de Jeff Keen fait écho aux collages pop-art de l'artiste écossais Paolozzi, fasciné par le rapport de l'homme à la machine et par l'esthétique du productivisme. Son obsession pour la culture populaire de l'Angleterre d'après-guerre forme un parfait pendant au barnum postmoderne de Jeff Keen.

MIKE KELLEY

Les œuvres graphiques de Jeff Keen sont composées d'une part de collages, dans lesquels pin-ups, monstres de séries B et personnages de cartoons côtoient des explosions nucléaires, d'autre part de diagrammes rapidement exécutés, entre hyéroglyphes et graffitis. Ces œuvres plastiques évoquent les fanzines auto-publiés du groupe de rock Destroy All Monsters dont faisait partie l'artiste conceptuel Mike Kelley. Ce dernier combinait de la même manière que Jeff Keen le vernaculaire pop avec une réflexion sur la condition humaine au sein de la société de consommation.

JACK SMITH

Evoluant dans l'entourage de Warhol, le cinéaste-culte Jack Smith est connu pour ses bacchanales psychédéliques, préfigurant l'esthétique *camp* qui parcourt tout le cinéma underground des sixties, d'Ira Cohen à Kenneth Anger en passant par Piero Heliczer et les frères Kuchar. Les films au montage saccadé de Jeff Keen, regorgeant de couleurs et de personnages excentriques, possèdent le même aspect théâtral et outré, comme du Douglas Sirk sous acide.

RAMBO

Depuis son fief de Brighton, Jeff Keen le *maverick* vouait une admiration sans bornes aux personnages de « machines de guerre » des films hollywoodiens. Que ce soit dans *Apocalypse Now*, *Rambo*, *Predator* ou *Robocop* auxquels il se réfère souvent, les héros sont pris à leur propre piège, révélant leur faille et leur vulnérabilité à travers des conflits dont ils sont les premières victimes.

AND NOW, FOR SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT

Tout le monde ne s'en rend pas bien compte, mais les temps changent et la planète est en pleine mutation. Futur immédiat, ça fait peur ou ça fait plaisir… *checkpoint* !



POSSIBILITÉ D'UNE BULLE SPATIO-TEMPORELLE

Benjamin K. Tippett, du département des mathématiques et des statistiques de l'université du New Brunswick, a publié un document intitulé *Possibilité de bulles temporelles de la courbure espace-temps dans le Pacifique Sud*, qui analyse le récit du norvégien Johansen, l'auteur du manuscrit relaté dans *L'Appel de Cthulhu* de l'écrivain H.P. Lovecraft. Le mathématicien démontre par le calcul la réalité des géométries étranges qui se cachent dans la ville légendaire de R'lyeh. Il affirme ainsi que ces phénomènes crédibles sont « *(…) les conséquences observables d'une bulle localisée de la courbure spatio-temporelle*». La science apporte désormais la possibilité de l'existence de Cthulhu, un dieu d'apparence humanoïde, avec une tête de pieuvre. En 1997, le National Oceanic and Atmospheric Administration (NOAA) américain avait détecté, dans la zone de R'lyeh, un son d'ultra basse fréquence, le « bloop », qui recoupe, d'après les scientifiques, le profil audio d'une créature vivante gigantesque. Vous pouvez toujours aller voir : 50° Sud/100° Ouest. En cas de rencontre avec Cthulhu, essayez donc de l'amadouer avec ces mots « *Iä, Iä, Cthulhu fhtagn* ».



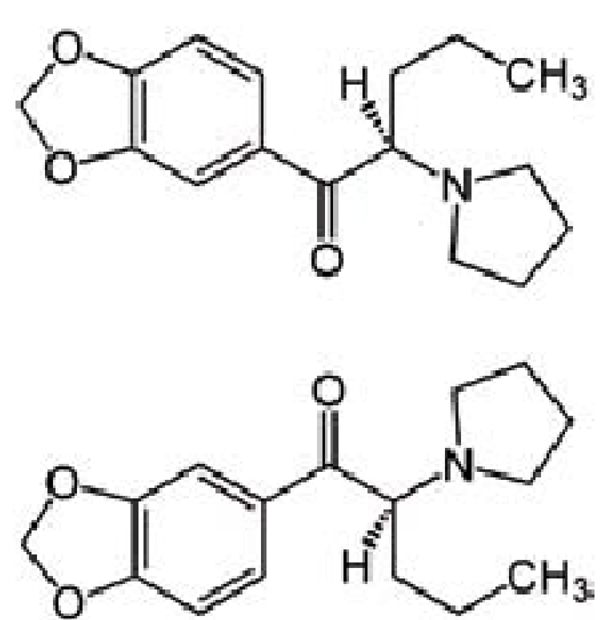
UNE KALASHNIKOV *MONTEBOURG* EN 3D ?

Cody Wilson, un Wiki-armurier, avait bien l'intention de créer la première arme de poing en *open source* avec une imprimante 3D. Cette arme en plastique aurait bien entendu fondu au premier coup de feu, mais l'idée était dans l'air. Son groupe de *crowdsourcing* avait récolté 20 000 dollars sur Internet afin de mettre le projet à exécution en louant une imprimante uPrint SE de Stratasys. Mais à peine une semaine après avoir reçu la machine, la société a contacté le Wiki-armurier pour qu'il renvoie l'imprimante, car elle ne pouvait autoriser l'utilisation frauduleuse de son produit. Le pistolet en plastique de Cody Wilson entrait en effet en conflit avec le « *Undetectable Firearms Act* ». Sans partie métallique, la pétoire de Cody était donc totalement illégale. A quand la Kalashnikov Montebourg *made in France*, imprimée en 3D, avec résine, fibres de carbone et canon en céramique ?



LE 6^E^ ÉLÉMENT

Vous pensez sérieusement que le temps des avions en tissu est révolu ? Et bien, détrompez-vous, car le prochain Airbus A350 aura le fuselage et les structures entièrement composées de tissu en fibre de carbone. Nous voici dans l'ère du 6e élément, car le carbone est l'un des éléments les plus abondants dans l'univers ! Mais qu'est-ce que la fibre de carbone au juste ? Tout simplement un tissu recouvert d'un enduit de polymère. Faites l'expérience chez vous : recouvrez un t-shirt sans manches de colle forte, faites sécher, et vous aurez un Marcel d'assaut presque à l'épreuve des balles. Un jour proche, quand l'ère d'Hephaistos prendra fin, nul doute que vous pleurerez une larme de mercure, car le métal se fera très rare, et les objets de tous les jours seront en tissu durcis comme nos raquettes de tennis. Un conseil : conservez vos casseroles en aluminium, un jour, les antiquaires apprécieront…



BREAKING BATH

La Methylenedioxypyrovalerone (MDPV) est un stimulant psycho-actif découvert en 1969 et resté dans l'obscurité jusque récemment. Depuis que des petits malins ont mis sur le marché des sels de bain à base de MDPV, on peut s'envoyer en l'air en snifant la mousse. Les noms du produit sont à l'avenant : Blizzard, Blue Silk, Charge+, Super Dove, Cloud Nine… Les effets désirés sont classiques : sentiment d'hyperpuissance verbale, sexuelle et mobilité accrue, mais à haute dose, au-delà de 15mg, on commence à manger son caca au cours d'affreuses crises de coprophagie. On soupçonne aussi le MDPV d'être responsable d'accès de cannibalisme comme l'idée saugrenue de manger le visage d'un SDF. A faible dose cependant, l'effet le plus étonnant est un irrépressible besoin de faire le ménage chez soi… Est-ce une bonne idée d'en donner à sa femme de ménage ? La mienne est toujours en train de balayer le boulevard périphérique !

Tristan Ranx

SNAPSHOT

Ces images qui nous mentent ou nous trahissent… Petite réflexion sur le trafic des représentations dans le monde des hommes et des femmes d'aujourd'hui.
Par Murielle Joudet

CANET, PREMIER DE LA CLASSE

Il a suffi d'une photo pour que soit résumé le sort de l'acteur français parti aux Etats-Unis, mais une question persiste : pourquoi diable Guillaume Canet est-il si bien habillé ? Hypothèses :

1. Guillaume Canet s'apprête à négocier avec les Oscar (l'acteur français négocie son Oscar, ça le dépasse mais « *ici ça se passe comme ça* », dit-il) ?
2. Guillaume Canet tourne un film sur les méchants de la finance ?
3. Guillaume Canet confond tailleurs anglais et rêve américain ?
4. Guillaume Canet tourne un film d'époque avec Martin Scorcese, « Hugo Canet » ?
5. Guillaume Canet tourne un film d'époque avec Olivier Dahan, « Le Môme » ?
6. Guillaume Canet tourne un film hommage au cinéma muet, « The Arpist » ?
7. Guillaume Canet a rendez-vous avec David O. Selznick ?
8. Guillaume Canet se la pète et fait des films de merde ?





MARRE DU POINT

On imagine très bien le jour où maquettistes et rédac'chef du *Point* se sont réunis un bon matin pour confectionner la Une du numéro en question. Ambiance *Les Hommes du président* : des gobelets de café et des cigarettes à peine entamés, des croquis esquissés sur des bouts de papier sortent de la corbeille pleine à ras bord, des anciennes Unes jonchent le sol. Le maquettiste se ronge les ongles, puis émet une suggestion :

- On a qu'à mettre le titre en gros et on se passe de visuel…
- Impossible, on a déjà fait ça en 2007 et nos ventes ont dégringolé. On peut pas se le permettre, faut qu'on réfléchisse.
- On a qu'à mettre « ras le bol » et faire une sorte de photos de groupes où les gens ont les bras croisés de mécontentement.
- Oui mais comment on distinguera le commerçant de l'enseignant ? Là, ça donnera pas l'idée qu'il y a ceux qui ont raison d'être mécontents et les autres, le clivage ne se fera pas ressentir. L'idée est forte, le visuel doit l'être aussi.

(*Une heure plus tard, FOG tire la tronche, épuisé il soupire, les joues gonflées*)

- Franz, bouge plus, reste comme ça, je viens d'avoir une idée… **Murielle Joudet**

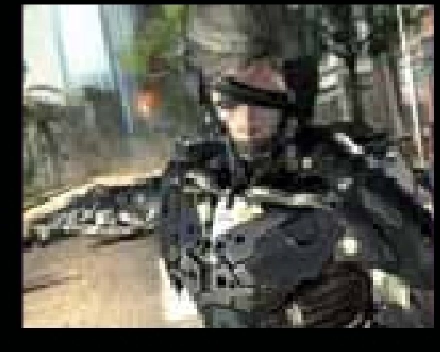
SAME PLAYER, SHOOT AGAIN !

VOUS NE SAVEZ PAS À QUOI JOUER ? SAME PLAYER SHOOT AGAIN CONNAIT LA RÉPONSE, SANS HÉSITATION.
Jérôme Dittmar



THE CAVE
(DOUBLE FINE PRODUCTIONS/ SEGA)
SORTIE JANVIER 2013

Quand Ron Gilbert, créateur des très cultes *Maniac Mansion* et *Monkey Island*, revient avec un nouveau titre, forcément on s'y intéresse. Jeu de plateforme et de réflexion à la fois, *The Cave* s'annonce comme une proposition ludique et narrative aussi drôle, intelligente que passionnante.



METAL GEAR RISING : REVENGEANCE
(PLATINUMGAMES / KONAMI)
SORTIE FÉVRIER 2013

Bonne nouvelle : Solid Snake n'est pas de retour. Pour ce nouveau *Metal Gear*, Hideo Kojima a confié la réalisation du titre à Platinum et ressortit Raiden des cartons. Résultat : du pur jeu d'arcade, un *Bayonetta like* tranchant et nerveux qui pourrait bien redonner un vrai sang neuf à la série.



DEADLY PREMONITION : THE DIRECTOR'S CUT
(ACCESS GAMES/RISING STAR GAMES)
SORTIE PRÉVUE EN MARS 2013

Survival horror low-fi bénéficiant d'un gros succès d'estime, *Deadly Premonition* revient dans une *Director's cut* graphiquement optimisée (pas du luxe). Cette sortie PS3 européenne est surtout l'occasion de (re)-plonger dans une aventure proto-lynchéenne aussi cheap qu'hallucinante.



BIOSHOCK : INFINITE
(IRRATIONAL GAMES/TAKE TWO INTERACTIVE) **SORTIE PRÉVUE EN MARS 2013**

Le nouveau *Bioshock*, le vrai, pas le 1.5 déguisé en 2, c'est *Infinite*. Très, voire trop attendue (les premiers retours atténuent les possibles nouveautés), l'aventure reste prometteuse : la cité aquatique laisse place à une utopie flottante, début 1900, aux basques d'un privé dans un monde crypto-fasciste…

LA LISTE

Dans la vie, que branle un Brian n'ayant rien à voir avec Pacino, les filles à poil et les montagnes de coke ? Ou un Bruce sans marcel ? Et quand il n'est pas occupé à pondre des films à Oscars, que peut bien foutre un Paul de ses journées ? Les uns squattent la une de *Studio* (et de *Chronic'art*, un peu). Les autres se font un prénom dans « la Liste » (laliste1018.fr).



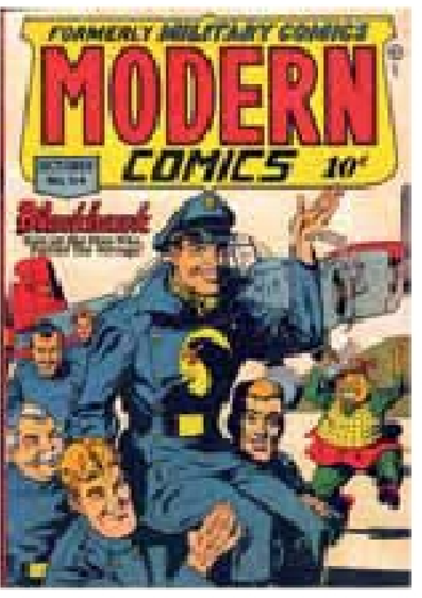
BRUCE

Issu d'une famille de cultivateurs extrêmement isolée, Bruce évoque les lugubres personnages du jeu *Qui est-ce ?*. Presque chauve, profondément myope, il affectionne les sous-pulls couleur chair, les tricots de laine marron, et ne sourit que lorsqu'il surprend un coït canin. Il déplore sa glabreté, qui le prive de la moustache rectangulaire dont il rêve. Bruce passe tout son temps libre dans la forêt solognote en compagnie de Marie, le teckel familial - un mâle - et de Heinrich, son Opinel. Ensemble, ils caressent pour la centième fois les illustrations d'un antique volume de *Tout l'univers* - à la page consacrée au supplice des Cathares. Ou bien, ils cueillent de la cigüe. Il s'est fabriqué une *tanière* dans une clairière, truffé de collets et de trappes, où il se terre, parfois des heures, pour épier les promeneurs, et surtout leurs chiens. Dans sa tête, et lascivement, il appelle cela *faire l'anguille*. A 14 ans, Bruce ne s'en sort qu'en latin, bizarrement. Méfiant, il n'adresse pas la parole aux gens de son âge, et encore moins aux autres, d'autant que tous *s'acharnent* à l'appeler « brousse »



PAUL

Paul appelle « *mon ami* » les serveurs des kebabs et lance « *alors, ça va, Papa ?* » à tous les commerçants noirs. A 29 ans, canette de Coca Zéro en main, il se recoiffe dans les rétros des 106 Bic et sourit désormais à la vie. Après une école d'ingé, il a refusé « *une vie conformiste* » - dit-il en faisant des guillemets avec ses doigts - pour « *enfin se trouver* » - mais sans le geste des guillemets. Paul aime le dire : « *faut être soi-même, quoi* ». Depuis, il *laisse le temps au temps*, achète *Le Monde* pour ne pas le lire, regarde des vieux clips de Radiohead sur *Youtube*, accoste sans espoir de *charmantes* pépettes et raconte mille fois par mois l'anecdote sur les cacahouètes et l'urine. Par chance, ses parents *ont les moyens* et lui envoient régulièrement des chèques. Trois fois rien, car Paul *s'arrange* ; ses potes le *dépannent*. Parfois, avant de se coucher, il écoute, futé, le hit de Dutronc : *Paris s'éveille*. Il se dit alors : « *Putain que j'suis heureux* ». Paul dit aussi « *grosso merdo* ».



BRIAN

Brian a 26 ans et combine, optimiste, une incroyable laideur et des sorties entre potes le samedi soir, exclusivement dans des bars géants de centre-ville, qui ont pour nom « L'Irlandais » ou « Le Scotland Fire ». Ces endroits de délice, qui ont l'avantage de posséder autant d'âme qu'un carré prédécoupé de fromage à croque-monsieur, offrent aux clients la possibilité d'accompagner leur pinte de Stella d'un mélange apéritif rigolo. Brian, burné, se précipite sur les petits biscuits rouges en forme de croissant, très épicés. S'il arrive, malgré son manque total de personnalité, à avoir *une bande de potes*, c'est que José, Ludo, Eric et Sylvain semblent former avec lui une équipe de Power Rangers de la désolation. La preuve : ils se donnent des surnoms. Brian s'appelle donc « Oxbow », à cause des pulls gris de la marque qu'il porte depuis ses 15 ans. A cet âge, Brian était mignon, et lisait des comics. S'il en lit toujours, Brian, quasiment chauve dorénavant, commet aujourd'hui l'irréparable : il les collectionne. **Johann Trümmel, Julien Gosselin & Pierre Martin**



BITCOINS, LA MONNAIE DES HACKERS SAUVÉE PAR LES BRETONS !

Où comment la cryptomonnaie virtuelle et internationale des geeks, officiellement en passe disparaître, vient peut-être d'être sauvée par les Bretons.

Le Relecq-Kerhuon, la cité des *Bitcoins* : on disait la monnaie virtuelle des hackers finie, moribonde, et ce qui était considéré comme le projet en *open source* le plus dangereux n'était plus que l'ombre de lui même. Errreur : on apprend que la banque Crédit Mutuel Arkea vient de sauver la cryptomonnaie avec la société Paymium et Aqoba en autorisant l'utilisation des *Bitcoins* dans la zone euro. Une révolution ! Depuis, le monde des geeks a les yeux tournés vers la Bretagne du Crédit Mutuel Arkea et plus précisément vers la ville de Le Relecq-Kerhuon et sa Riviera jadis fréquentée par des princes russes et aujourd'hui en passe de devenir une cyber terre sainte. Le Crédit mutuel Arkea n'a pas daigné répondre à nos questions mais confirment cependant la réalité de cette inavouable révolution. La ville de Le Relecq-Kerhuon est-elle devenue le nouveau nid d'espions de l'Europe, fréquentée par des *men in black* ? **Tristan Ranx**

MAL-ADDICTION

ATTENTION, CHIENT MÉCHANT

Cela fait vingt ans que Joël Houssin n'avait rien produit d'autre que des scenarios pour la téloche, du flicaillon dur à cuire estampillé TF1 en veux-tu en voilà, les *Navarro, Rocca, Commissaire Moulin, David Nolande*... Dur, quand on pense à la prose du Dobermann et à la poignée de romans SF méchamment barrés qu'il a dégoupillés dans les années 80.

Martin-Pierre Baudry



Joël Houssin revient enfin sur la couverture d'un livre, et c'est une sacrée putain de bonne nouvelle pour tous ceux qui aiment les bouquins qui sentent un peu fort dessous les bras, le genre qui râpe le palais et vous pique les yeux, mais qu'on n'est pas prêt d'oublier. Joël Houssin en a déniaisé plus d'un, des ados un peu branleurs qui lisaient la SF du Fleuve Noir parce que c'était la plus facile à chourer en librairie. A l'époque le Fleuve sent le pipi de vieux, c'est l'hospice en attendant les derniers sacrements. « Spécial Police » passe encore, mais « Anticipation »... comment pouvait-on encore lire un Peter Randa, Jimmy Guieu, Limat ou Caroff, alors qu'Houssin et consorts (Brussolo, Alain Paris, Daniel Walther) ruaient dans les brancards. Mal élevées et jubilatoires, les Anticipations du *Dobe* n'ont

« PRÉMONITOIRE, LOCO CONJUGUE PLUS QUE JAMAIS LE POST-APO AU PRÉSENT »

pas bougé d'un poil. Tout était déjà dans *Blue*, *City* et *Game Over*. L'avenir filerait à 100 à l'heure, le pied au plancher, à travers une décharge radioactive comme dans *Locomotive Rictus*, son premier roman écrit à l'âge 17 ans. « *J'étais un peu surpris,* avoue l'auteur, *quand David Kersan des éditions Ring et Maurice Dantec m'ont annoncé leur volonté de rééditer Loco. Dantec disait que c'était le premier roman punk, en 1975. Comme il fallait entièrement le retaper, je me suis dit que ce serait plus rapide de le réécrire. J'en ai profité pour y mettre un peu d'humour - on manque toujours d'humour quand on est jeune. La première version était un trip expérimental complètement déstructuré, j'ai ajouté un peu de chair aux personnages, mais je n'ai rien enlevé de la rage qu'il y avait dedans, même si je ne me souviens plus exactement contre quoi elle était tournée. J'ai toujours eu un peu de mal avec ma propre chronologie* ». Prémonitoire, *Loco* conjugue plus que jamais le post-apo au présent. Le Peuple Sain vivait dans des tours ultra sécurisées, pendant que les autres dégénérés se partageaient la Zone avec des virus gros comme des rats... ça ne vous rappelle rien ? On y va au bain de sang. « *Cette planète va droit dans le mur. Mais au lieu de changer de direction, tout le monde préfère se chercher un transat pour s'installer bien confortablement en attendant l'iceberg* ». Sa réputation d'auteur ultra violent lui colle aux basques. On l'a traité de facho et de pire encore. *Dobermann*, le film de Yann Kounen en a rajouté une couche. Houssin aimerait bien qu'on le lâche un peu à ce sujet : « *Avec Dantec, on est d'accord sur l'imminence du désastre, sauf que pour ma part je ne crois pas à son Las Vegas spatial construit par Virgin. J'espère toujours après un ultime sursaut de solidarité. C'est d'ailleurs pour cela que j'ai changé la fin de* Loco *: je voulais terminer sur une note d'espoir, malgré tout...* ».

***Loco*, de Joël Houssin (Ring)**

LANGUES DE PUTE

VOILÀ CE QU'ON DIT (OU CE QU'IL DIT) DE LUI. AMBIANCE...

« Loco *était son nom de baptême. Il était à la fois* the Bible and the Gun, *il dirigeait le* Ghost Rider *cybernatif vers les deux pôles magnétiques à la même microseconde. (...) Ce monde serait le sien, il le tiendrait en laisse, il en ferait son doberman* » – Maurice G. Dantec, préface de *Loco*.

« *C'est quelque chose qui m'attristait de le voir passer toute son énergie dans l'écriture de séries-TV. Depuis que je le connais, il n'avait pas écrit de nouveaux romans. Ça me manquait. J'espère vraiment que la réécriture de* Loco *va lui donner envie de revenir et de continuer* »
Yan Kounen.

LAST BUT NOT LIST...

PETIT BIBLIO SÉLECTIVE ET SYMBOLIQUE DE L'ÉCRIVAIN, HISTOIRE D'EN FAIRE LE TOUR.

Blue (Fleuve Noir - 1982)

Au-delà du mur, pas de futur. Plusieurs clans se partagent la Cité : les Bouleurs, les Saignants, les Skins, les Youves, les Musuls... Blue, le chef des Patineurs a un rêve : franchir le Mur qui enferme la Cité pour voir ce qu'il y a au-delà. Mais pour vaincre les Néons, les gardiens du mur, il faut d'abord unir tous les clans.

Le Temps du Twist (Denoël - 1990)

Un pitch d'enfer. Le virus Zapf a transformé tout le monde en zombis, sauf les alcooliques. Du coup, tout le monde était beurré du matin jusqu'au soir. Pour Antonin, cela n'allait pas sans quelques désagréments : calvitie précoce, ventre mou, teint jaunâtre étoilé d'acné et un foie hypertrophié qui commençait à lui comprimer le poumon droit. Pour son quinzième anniversaire, Antonin aimerait bien baiser avant de se suicider.

Le Dobermann (Fleuve Noir 21 volumes - 1981-1984)

Joël Houssin bosse sur le scénario d'un *Dobermann 2* produit par les Américains et Ring annonce pour 2013 la réédition de la série en 2 volumes. Houssin, c'est pas n'importe qui, va falloir faire les choses bien, ok ?

JEAN-LUC DELARUE

Même après sa disparition, Jean-Luc Delarue continue de mettre en scène sa vie. On croyait son « manuscrit » totalement inachevé ou jeté aux oubliettes, or voici que paraissent ses *Carnets secrets* publiés par L'Archipel.



« Sois gentil avec Jean-Luc, c'est un bon garçon au fond... ». On est en 2007, l'auteur de ces lignes est journaliste spécialisé médias. Il est surtout un « jean-lucologue » qui travaille sur son sujet, avec application et une sombre délectation parfois. Ne lui passant rien : Jean-Luc doit virer 56 salariés dans le cadre d'un plan social ? Papier. Un bouquin à charge sur Jean-Luc est publié et les autres médias n'en parlent pas ? Papier. Jean-Luc - bourré - fait le con dans un avion ? Papier. Jean-Luc se fait choper chez lui avec 40 grammes de coke ? Papier et, en bonus, un petit message à l'adresse de la mère de l'auteur de ces lignes : *« Je te l'avais bien dit ! »*. Laquelle lui répondra donc : *« Sois gentil avec Jean-Luc, c'est un bon garçon au fond... »*. *« Sacré Jean-Luc ! »*, se disait-on alors, constatant avec une certaine admiration, son incroyable capacité à s'en sortir et à ne jamais perdre l'amour de son public. La preuve, le « Patrick Bateman » du PAF allait, en 2010, entamer un combat contre ses addictions. Un combat soigneusement médiatisé, histoire de se refaire la cerise. Soit une opération de com' en trois temps : contrition, groupes de discussion, rédemption. De quoi préparer un come-back flamboyant et s'installer, pour longtemps, sur le petit écran. Tout est sous contrôle. C'est alors qu'un matin de décembre 2011, un SMS émanant du plus proche collaborateur de JLD nous invite à rejoindre le siège de France Télévisions afin *de « mettre au clair les diverses rumeurs concernant l'état de santé de Jean-Luc Delarue.»* Et c'est ce jour-là que l'animateur-producteur achèvera de nous scotcher en annonçant, à la faveur d'une conférence de presse, son cancer de l'estomac et du péritoine. On se souvient alors des pleurs de certaines consœurs. De ce corps, manifestement rongé par la douleur, qui avait peine à se déplacer. De l'avis - assez réservé de son médecin - quand Jean-Luc le questionne sur ses chances de guérison. De ce vent glacial qui nous lacère le visage lorsque l'on quitte le siège de France Télévisions. Incroyable Jean-Luc, authentique metteur en scène de sa vie qui va jusqu'à mettre en scène l'annonce de sa possible mort... Mais jusqu'où ira-t-il dans cette volonté de tout contrôler ?

Neuf mois plus tard, quand l'annonce de son décès est officielle, on assiste alors à une lutte entre ses proches par presse interposée avec, en toile de fond, un héritage évalué à 30 millions d'euros. Rien ne nous est épargné : de la bataille entre la mère de son enfant et sa dernière épouse, des rumeurs sur une supposée conversion à l'Islam avant de mourir, jusqu'à l'apparition d'une fille cachée, qui se révèlera bidon. Il était temps de mettre de l'ordre là-dedans. Décembre 2012, un an jour pour jour après l'annonce de sa maladie, les *Carnets secrets* de Jean-Luc Delarue sont publiés. Parfait timing, du pur Jean-Luc, en somme... Soit l'ultime acte d'une opération de com' afin de contrôler les répercussions de sa propre mort ? On pourrait le penser, à première vue, dans cette volonté de mettre en valeur les qualités de sa dernière femme, de souligner les défauts de la première ou de s'attarder sur les atermoiements sentimentaux de ses parents. Au-delà de cela, on ressent beaucoup de franchise et de courage, dans le fait de revenir sur son enfance blessée par le divorce de ses parents. De la cruauté sans fard quand il s'agit de régler ses comptes avec sa mère et la mère de son fils. De la résignation, des regrets aussi et une certaine paix intérieure quand, dans les derniers chapitres, Jean-Luc Delarue réalise que sa mort n'est plus qu'une question de jours. Un passage du livre retient notre attention. On est à la fin des années 70, et Jean-Luc, un ado chaussé de santiags bleues, entreprend de faire le mur pour rejoindre ses potes au troquet : *« Je sors du 134, boulevard Brune en évitant les réverbères. Je suis sur le chemin des ombres. Plus loin, je traverse la porte d'Orléans en diagonale, au milieu des voitures. Je cours, je souris, je n'ai peur de rien »*. Jean-Luc Delarue ou l'histoire d'un petit garçon peu aimé dont le destin aura bifurqué le jour où un trésor lui est tombé sur la tête. *« Sois gentil avec Jean-Luc, c'est un bon garçon au fond... »*. Toujours écouter sa mère. **Sylvain Monier**

***Carnets secrets*, de Jean-Luc Delarue (L'Archipel)**

TUBES À L'ESSAI

KE$HA

Et si les productions les plus inventives se dissimulaient dans le *mainstream* ? Comme *50 millions de consommateurs*, *Chro* met le *star-system* au banc d'essai. Option camouflage, marché noir et mutations du futur.



Si l'on prend le pouls de la tendance musicale en 2012, force est de constater que le fossé s'est de plus en plus creusé entre un underground qui n'en fait qu'à sa tête dans le gourbi post-digital et un marché flamboyant de popstars gorgées de silicone qui font le bonheur des gazettes people et des enfants de 4 à 16 ans. Pourtant, rien n'est simple, et il suffit de tendre l'oreille pour s'apercevoir qu'une imagerie ésotérique, nihiliste et macabre peut aussi se planquer derrière le lustre superficiel d'un hit à la vulgarité sans faille. Prenez Ke$ha, dont la carrière à peine entamée prend déjà des airs de Chute de l'Empire Romain. Après avoir été choriste pour Paris Hilton et Britney Spears, la voilà propulsée en première partie de Rihanna grâce au single *Die Young*, ode à l'hédonisme auto-destructeur sur fond de chorégraphie rococo qui atteint en un éclair la quatrième place des charts US. Pas de bol pour la bimbo : la fusillade de Newton éclate quelques jours plus tard et sa chansonnette dégringole direct au Purgatoire. Le destin « Made in America » a entrepris son expédition punitive, s'enivrant jusqu'à ce que mort s'ensuive de sa propre décadence. Le réel imite le fantasme, le néant retourne au néant, tout va pour le mieux dans le meilleur des mondes... **Julien Bécourt**

WIKIGAMES

Le vocabulaire du critique de jeu vidéo est une novlangue cryptée pas très sexy ? Wikigames est fait pour vous.

BEAT'EM-ALL

Il faut bien nommer les choses. Durant les années 80, sous l'impulsion de titres comme *Kung Fu Master* s'inspirant, en partie, de la popularité du film d'arts martiaux outre-Atlantique (alors que les jeux étaient japonais), est né le *beat'em-all*, contraction de « *beat them all* » (« battez les tous »). Le genre connu son âge d'or avec *Double Dragon*, *Golden Axe*, *Final Fight* et autres jeux Capcom qui en fit sa spécialité. Il évoluera ensuite pour devenir plus complexe et trouver en *God Hand* sa version ultime et sublime. Mais à l'origine, qu'est-ce que le *beat'em-all* sinon un pur défouloir primitif, à deux boutons, ou en purgeant les rues de la racaille on satisfait ses pulsions de droite ? Au moment où Hollywood lâche sa petite légion de films vigilantes, le jeu vidéo suit le mouvement.

OPEN WORLD

Inutile de traduire, avec ses airs de publicité Orange, la formule de l'*open world* est compréhensible par le plus nul des abrutis en anglais. Le fameux monde ouvert, donc, n'est pas une utopie née avec *Grand Theft Auto*. Il a des origines plus anciennes, rôlistes, qui furent transférées dans des titres comme la saga des *Ultima*, ou bien le *Zelda* de Nintendo pour atteindre un cap décisif avec *Shenmue*, premier grand jeu à mêler l'aventure au quotidien dans un espace entièrement praticable. Imitation du réel dans sa structure organique, naturelle, l'*open world* accroît l'espace de jeu et la potentielle liberté du joueur. Mais il est surtout un révélateur de notre propre monde : dans le virtuel aussi, tout ce qui compte, ce sont les règles et les limites qui donnent du sens à leur subversion ou l'errance anarchiste.

QTE

Le vocabulaire du jeu vidéo, à l'inverse du cinéma, est fait d'acronymes et autres noms barbares incompréhensibles. Ainsi du *QTE*, pour « *Quick time event* », procédé célèbre depuis *Dragon's Lair* en 1983 (dessin animé interactif de Don Bluth). L'idée consiste à interagir aux moyens d'une action minimale et rapide (un bouton, une direction) sur le déroulé d'une scène ou d'un mouvement, généralement avec un effet cinématographique. Procédé sur lequel repose également des jeux récents comme *Heavy Rain*, le *QTE* veut donner l'illusion de participer à une action plus grande que le jeu vidéo ne pourrait pas rendre jouable avec le même impact visuel. C'est cette mise en échec du virtuel qui est souvent critiquée, comme si la vie se limitait à un tableau de bord, les choses se déroulant sous nos yeux, devant nous, pauvres êtres impuissants. **Jérôme Dittmar**



LE MARIAGE POUR TOUS : UNE PROPOSITION RADICALE

Doucement mais sûrement, le Parti Pirate fait son chemin aussi dans le réel. Parce que la démocratie Internet (ou plutôt le retour aux sources de la démocratie), c'est demain, *Chronic'art* s'engage (c'est rare) à ses côtés. Aujourd'hui, le mariage pour tous. Une question sociétale déterminante comme les autres, qui concerne ici, encore une fois, la liberté individuelle revendiquée par le parti. Explications.

« *Sur Internet, personne ne sait que tu es un chien* ». La célèbre blague publiée en 1993 dans le *New Yorker* ne laisse pas d'intéresser les partis pirates lorsqu'ils doivent penser la question des discriminations basées sur le sexe, la couleur de peau ou l'âge. Car sur Internet, dans les forums de discussion et sur les blogs, il est aussi difficile de savoir que son interlocuteur est un homme ou une femme, noir ou jaune, vieux barbon ou jeune blanc-bec tant qu'il n'en donne pas volontairement des signes explicites. La dématérialisation du débat public par les moyens de communication électronique permet de neutraliser *a priori* toutes les déterminations physiques sur lesquelles sont constituées les discriminations les plus injustes. Utilisateurs intensifs des réseaux sociaux, fréquentant souvent les mondes virtuels des jeux en ligne, les pirates ont expérimenté au sein de ces espaces cybernétiques la liberté de l'avatar qui permet à chacun de modeler sa propre identité. C'est de cette expérience politique première que vient l'habitude d'utiliser des pseudonymes au sein même des partis pirates, coutume plutôt troublante pour le néophyte : « marou », « FluFlu », « CK », « Pers », « Ombre », « TXO », autant d'identifiants qui égalisent formellement les conditions et constituent le début d'un dialogue politique vraiment égalitaire. On accusera sans doute la pensée pirate d'être un peu courte. Car l'ensemble de la vie sociale ne se résume pas à Internet et dans la vie courante, au travail, dans les espaces publics physiques et même au sein de la famille, les discriminations jouent à plein. Or, les politiques de discrimination positive qui prétendent les corriger passent souvent par l'assignation autoritaire d'identité afin de cibler les individus susceptibles d'en profiter. Quelle pourrait donc être une « politique pirate » originale sur le sujet ? Le débat en cours sur le « mariage pour tous » permet d'en donner une illustration. Lors des manifestations de décembre partout en France, on a pu remarquer les voiles pirates se mélangeant aux étendards arc-en-ciel de la fédération LGBT. Pourquoi les pirates se sont-ils mobilisés sur un sujet apparemment éloigné de leurs préoccupations historiques ? Simplement et d'abord par le rejet des identités assignées sur lesquelles est construite la discrimination entre personnes homo et hétérosexuelles face au mariage. Favorable au « mariage pour tous », le Parti Pirate a inscrit dans son programme, au titre des mesures facultatives, une mesure plus radicale qui neutralise définitivement la question, puisqu'il s'agit d'interdire à l'Etat d'enregistrer et donc d'assigner aux citoyens une identité sexuelle. Cette proposition qui prend au mot Simone de Beauvoir, repose sur l'idée selon laquelle rien ne justifie que la puissance publique prétende réguler les pratiques, l'orientation mais aussi l'identité sexuelle de chacun. Ce sont là encore les valeurs de liberté individuelle, d'autonomie et d'égalité des droits qui sont au cœur de la proposition pirate.

Pierre Mounier (membre du Parti Pirate)



LES GRANDS PROPRIÉTAIRES DU VILLAGE GLOBAL SONT-ILS TOUS CONDAMNÉS À L'EXIL ?

Ils ont, chacun dans leur domaine, redéfini notre rapport à la globalisation et élargi nos frontières connectées. Du coup, les autorités du vieux monde leur courent après.

INFOS



A l'heure où nous écrivons ces lignes, Julian Assange, patron de *Wikileaks* est toujours l'invité de l'ambassade d'Equateur à Londres où il a trouvé refuge depuis le 16 août dernier. Les autorités britanniques n'attendent qu'un pied dehors pour l'envoyer en Suède où il doit répondre d'une plainte pour agression sexuelle. Selon Assange, un prétexte pour le déporter aux Etats-Unis qui veulent sa peau. Warrior toujours, il promet la publication d'un million de document en 2013.

SANTÉ



John McAfee, multi millionnaire et ami de la protection de nos PC, respire, il a pu enfin rentrer chez lui en Floride après l'échec d'extradition vers le Belize où les autorités voulaient l'entendre dans une affaire de meurtre.

SEX



Fabian Thylmann, le patron de *Youporn* (et d'une holding contrôlant 35 sociétés), a moins de chance, il a été arrêté en Belgique, puis extradé vers l'Allemagne où il doit répondre devant la justice pour fraude fiscale.

CULTURE

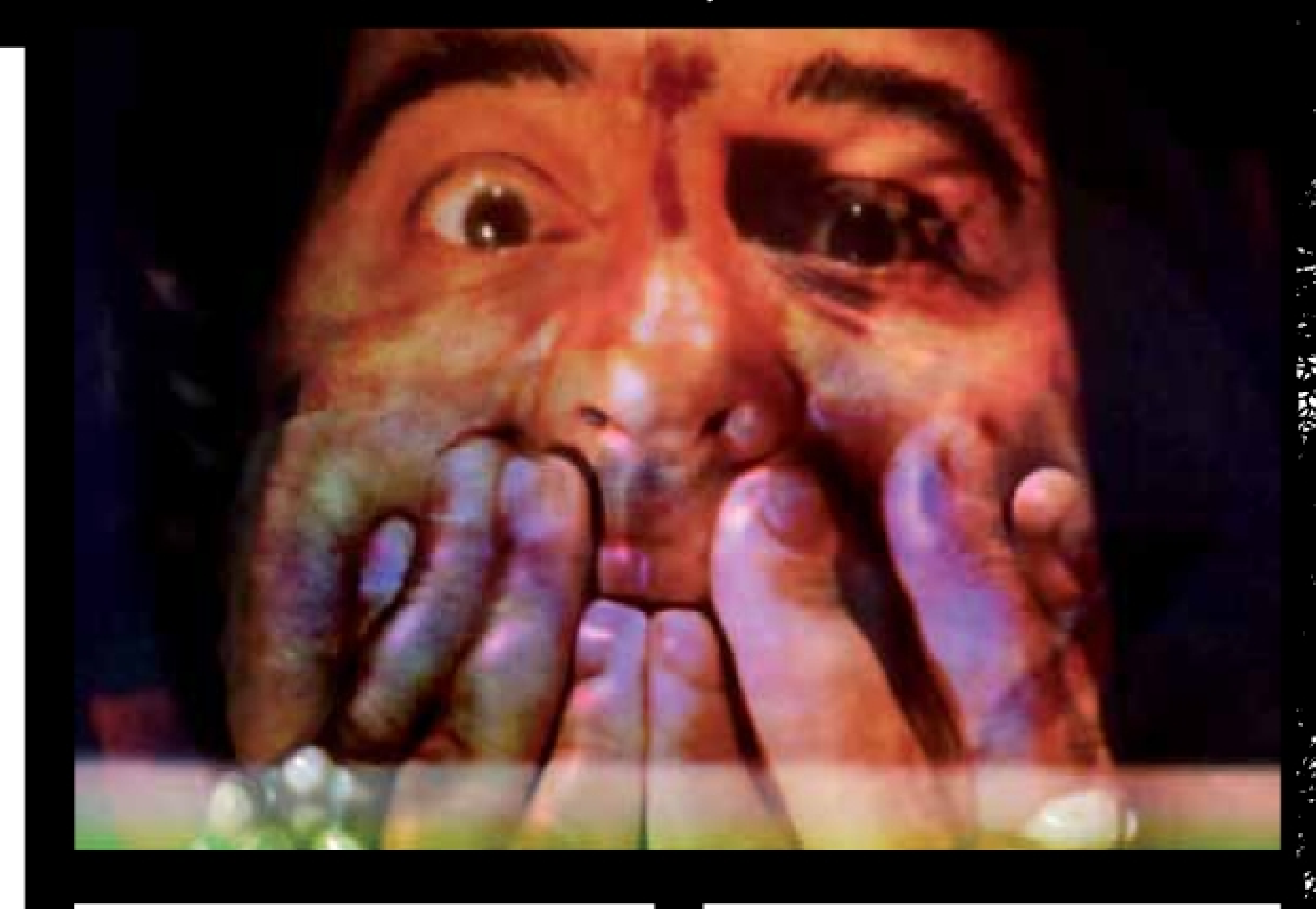


At last but not at least, Kim DotCom peut continuer à faire cauchemarder Hollywood l'esprit tranquille. Non seulement il annonce maintenir ses plans de lancement du successeur de *Megaupload* en janvier, mais son procès calé à août 2013 pourrait tout à fait se voir reporté à 2014, autant que sa possible extradition vers les Etats-Unis. **Cyril Lener**

L'Antichambre

L'ANTICHAMBRE EST CONSACRÉE LA DÉMONOLOGIE, SOIT LA POSSIBILITÉ DE DÉMONTRER LA PRÉSENCE CONCRÈTE DES DÉMONS, DE CONNAÎTRE LEURS TRAITS DISTINCTIFS ET D'APPRENDRE À LES COMBATTRE. AUJOURD'HUI, NOUS PARLERONS DE LA DOMINATION PSYCHIQUE PAR L'HUMOUR ET DE L'HUMILIATION PERMANENTE À TRAVERS LE CINÉMA DU SPLENDID.

Par Pacôme Thiellement – Illustration: Thomas Bertay



A partir du milieu des *seventies*, la culture française devient une culture de mort. Nos parents attendaient l'An 01, l'utopie anarchiste ; c'est le monde zéro qui est arrivé. Pendant que, pour l'« élite » (haha), Biyatch Hell et les « nouveaux philosophes » réduisent toute forme de réflexion à une propagande occidentaliste dont l'enjeu est, sous couvert de défense des droits de l'homme, la préservation des intérêts de la caste des maîtres, le Splendid gave le « public » avec un humour qui détourne l'agressivité propre à l'esprit *Hara-Kiri* pour que le peuple ait honte de lui-même. Techniquement, le Splendid, c'est Feydeau sans la vitesse, réduit à un piétinement incessant. Moralement, c'est le Satyricon : on rit des prolétaires humiliés et des étrangers offensés, et on les force à rire d'eux-mêmes, pour le divin plaisir de leurs maîtres.

On corrompt les dirigeants en maîtrisant leur idéologie, on mate les dirigés en confisquant leur culture. Alors que, au début des *sixties*, les Freaks de L.A. remettent en cause l'Amérique d'après-guerre, rappelant le coût réel de la « poursuite du bonheur », les Hippies de San Francisco annulent leur charge subversive - anti-autoritaire, carnavalesque et médiévale - et la dissolvent dans un *window dressing* qui se donne le temps de se retourner. En moins d'une dizaine d'années, les Beautiful People deviennent les Yuppies, puis les Néo-Cons aux manettes de la politique extérieure américaine. Ce n'était donc pas la domination économique exercée sur le reste du monde, que détestaient les Hippies chez leurs parents, c'était seulement leur morale individuelle un peu stricte.

L'histoire du Splendid en France épouse celle des Hippies. Avec une affiche de Reiser, *Le Père Noël est une ordure* réussit à blouser les vieux anars en faisant passer ses vessies libérales pour des lanternes libertaires. Ce que vient railler la pièce écrite par quatre grands bourgeois de Neuilly-sur-Seine (Clavier, Jugnot, Lhermite, Blanc), c'est le monde des pauvres et des immigrés : la bouffe du serbe est dégueulasse, et les sous-prolétaires qui vivent dans des caravanes sont presque des bêtes. *Les Bronzés* réduit l'histoire de l'humanité à la recherche du plaisir immédiat. Les Africains n'existent pas : leur continent n'est qu'un décor pour les obsessions adultérines de l'Occident. On s'y fait un peu peur, mais ça finit bien : les couples se refont à la fin des vacances, et, comme chez Woody Allen, la continuité du monde bourgeois est aussi inéluctable que le retour des saisons. Mais c'est dans *Papy fait de la résistance* qu'on assiste à leur plus grande opération négationniste. La bourgeoisie neuilléenne y devient le cœur de la résistance gaulliste ; et ce sont ses immigrés (Jugnot, en concierge portugais transformé en chef de la Gestapo) ou ses pauvres (Balasko, qui couche avec un allemand) qui forment le noyau dur de la collaboration. On ne rêve pas : la caste des maîtres ne se contente plus de servir au peuple un miroir humiliant, elle lui explique qu'elle est son rempart contre le fascisme.

No tengo miedo que se acabe el mundo, tengo panico que siga igual. Ce n'est pas surprenant que, contrairement à *Swift*, Topor ou *South Park*, leur humour noir soit imperméable à la poésie, et étranger à la grâce. Le monde imposé par le Splendid à un peuple soumis à l'absorption de son amère ironie est également dominateur et dominé, dévorateur et dévoré. Il est prêt à sacrifier la Terre entière pour tenter d'assouvir sa passion et sa colère, mais rien ne peut même lui suggérer le commencement d'une délivrance. Comme dit le graffiti espagnol, ce n'est pas la fin du monde qui est infernale, c'est la continuation incessante de celui-ci.



THE MASTER(S)

Tarantino, Spielberg, Bigelow, P.T. Anderson, Zemeckis, De Palma. En matière de cinéma américain, l'actualité des sorties ne nous offre pas souvent de déguster pareille brochette. Profitons-en pour faire un bilan. Et puisque ceux-là sont, ou sont censés être, parmi les plus grands, posons à Hollywood la question des « maîtres ». Question double : où en sont les vieux maîtres ? et qui sont les nouveaux ?

PAR JÉRÔME MOMCILOVIC / PHOTOS : D.R.

Il y avait bien longtemps qu'on ne s'était pas autant réjoui à l'idée de pousser la porte des projections de presse. Cette excitation, suscitée par la sortie groupée de *Django Unchained*, *Zero Dark Thirty*, *The Master*, *Lincoln*, *Flight* et *Passion*, ne doit pas seulement à la probabilité forte de voir de « bons films » américains. Avec les noms de Spielberg, Tarantino, Bigelow, Zemeckis, P.T. Anderson et De Palma, c'est une autre promesse qui résonne d'emblée : celle de voir se poursuivre l'histoire du cinéma américain telle que les livres, peut-être, probablement, la retiendront. Une histoire de grands cinéastes, mais aussi de grands films, au double sens de l'accomplissement artistique et de l'échelle. A l'exception de De Palma, dont l'œuvre fluctuante est aujourd'hui, à tous points de vue, au bas de l'échelle, voilà des films, des cinéastes, qui *voient grand :* grands sujets, grands acteurs (dans un registre de performance où tous, Phoenix, Day-Lewis, Di Caprio, Waltz, excellent) et plus ou moins grands moyens. Saisissons donc la perche qui nous est tendue par le titre du film de P.T. Anderson. D'autant que le cas d'Anderson est à la fois exemplaire et problématique, lui dont la filmographie, précisément, n'a eu de cesse de revendiquer pour lui un tel rang, et qui revient aujourd'hui avec un film trompeur, à la fois grand et petit, insaisissable, passionnant en cela. Mais d'abord : qu'est-ce, au juste, qu'un maître hollywoodien ? •••





Quentin Tarantino

Maître de guerre

Avec *Django Unchained,* l'hypothèse se confirme d'une œuvre majeure construite selon un plan de bataille esthétique et politique d'une redoutable efficacité, avec deux objectifs atteints. D'abord, l'assomption définitive du cinéma bis, z, etc., au rang de film d'auteur : c'est le tournant *Pulp Fiction* de 1994, confirmé avec les *Kill Bill.* Depuis *Boulevard de la mort*, un nouveau front s'est ouvert, amorcé avec *Jackie Brown*, un front politique où le cinéaste se livre à un dynamitage jouissif de notre imaginaire hollywoodien. *Django* signe la victoire éclatante de ce Tarantino-là, en faisant sauter en beauté tous les *Gone with the Wind* du monde. **F.B.**

***Django Unchained* – en salles le 16.01.13**



Steven Spielberg

Vieux jeune maître

La poignée de chefs-d'œuvre tournés pendant les années 2000 ont fini par faire, de l'ex-*wonderboy*, le maître qu'on avait un peu rechigné à voir en lui jusque-là. Passée la sublime sinistrose de ces joyaux noirs, ses derniers films le révèlent au classicisme auquel, en fait, il avait toujours aspiré, tandis que se confirme son obsession humaniste pour la guerre (après les tranchées de *Cheval de guerre*, la Guerre de Sécession). Film de maître, aussi sobre que beau, son *Lincoln* peut être vu comme une tentative de compléter, plus de soixante-dix ans après, le *Young Mr. Lincoln* de Ford. **J.M.**

***Lincoln* – en salles le 30.01.13**

Maîtres d'hôtel

Efficacité et *élégance*, tranchait Eric Rohmer quand, au milieu des années 50, il comparait la côte californienne à la Florence du Quattrocento pour désigner comme maîtres Hawks, Cukor ou Hitchcock. Qu'on les estime ou non à l'égal de ces maîtres-là, il ne fait aucun doute que les grands cinéastes hollywoodiens d'aujourd'hui continuent de satisfaire à ce double critère. Tout comme leurs sujets satisfont à celui d'universalité, retenu aussi par Rohmer. Mais le maître, par définition, c'est avant tout celui qui maîtrise. Qui maîtrise quoi ? A un magazine de luxe brésilien qui lui demandait récemment s'il voyait un lien entre ses activités de cinéaste et de gérant d'une chaîne d'hôtels, Coppola répondait : « *Les processus sont similaires. Dans les deux cas il faut une grande idée, une recherche complète, une attention méticuleuse aux détails et une finition raffinée* ». La grande idée, on l'a déjà dit, c'est généralement le grand sujet, universel et néanmoins souvent ramené du passé plus ou moins proche de l'Amérique - Spielberg et Tarantino reviennent sur l'esclavage, Bigelow sur la traque de Ben Laden, P.T. Anderson sur l'après-guerre et la naissance de l'église de Scientologie. La méticulosité, elle, a engendré un mythe tenace. Ce mythe kubrickien de la maîtrise, on en connaît les dégâts : tournant à vide dans les films de petits maîtres aspirant à la grandeur, il se ratatine, souvent, en une péteuse et asphyxiante maniaquerie. Des cinéastes aussi intéressants aujourd'hui que Fincher ou P.T. Anderson sont passés par là, et il a fallu qu'une autre voie creuse souterrainement leur cinéma (grotesque et quasi-comique chez P.T.A., classique et véloce chez Fincher) pour les hisser à la hauteur qu'ils revendiquaient un peu trop tôt.

Le Hollywood du milieu

Reste que le maître, à Hollywood, c'est aussi celui qui sait maîtriser le bras de fer avec le système. Coppola en sait quelque chose, lui qui a d'abord gagné, puis finit par perdre définitivement ce bras de fer. Ces derniers temps, une partie de la critique américaine s'inquiétait du sort réservé par Hollywood aux auteurs et à un cinéma adulte sur lequel les décideurs ne sont plus prêts à parier. Le problème est connu : Hollywood a certes toujours été aux mains des marchands, mais les marchands actuels, à la différence de ceux de la grande époque des studios, ne s'intéressent plus au cinéma. Dans une interview récente, James Gray s'est alarmé, en un remake américain de l'alerte lancée chez nous par Pascale Ferran, de la disparition de tout un cinéma « du milieu ». D'après lui, des films comme *Raging Bull* ou, plus proche de nous, *Révélations* (en somme des films adultes, sérieux et non pyrotechniques, nécessitant des moyens qui ne sont ni ceux du cinéma indépendant ni ceux des blockbusters), ne trouveraient plus preneur aujourd'hui à Hollywood. Difficile de ne pas se joindre à cette inquiétude, à l'évidence fondée. Reste que l'existence-même des films de Gray, quelles que puissent être leurs difficultés à éclore, ou celle d'un film aussi déroutant que



Kathryn Bigelow
Maîtresse de Manoeuvre

Il y a trois sortes de maîtres guerriers à Hollywood : les hommes de terrain, qui carburent à l'immersion ; les cérébraux, qui interrogent la violence ; puis Kathryn Bigelow. Reine de l'action moins reconnue qu'une foule de petits faiseurs qu'elle coiffe pourtant au poteau, elle s'empare de la question militaire post-11/09 avec une intelligence aiguë, posant le problème de la défense américaine dans toute sa dualité (*Zero Dark Thirty*, dans cette veine, va encore plus loin que *Démineurs*). On plonge fiévreusement dans cette épopée amère, et on en revient les mains sales : l'héroïsme, comme toujours chez elle, a quelque chose de pourri. **Y.S.**

***Zero Dark Thirty* – en salles le 23.01.13**



Paul Thomas Anderson
Mastermind

PTA est une sorte de méta-virtuose, un génie au cube. Dans ses films, on sent la pensée derrière chaque plan - on la *voit*. Cette ambition toute kubrickienne est un peu sa limite, mais le rend de plus en plus fascinant. Sa manière de gonfler des enjeux parfois dérisoires (tourné par un autre, *The Master* aurait pu n'être qu'une petite satire sur un gourou minable), lui fait toucher le sublime en frisant le grotesque. D'où ce climat indécidable dont il a su faire sa marque, et qui fait de lui aujourd'hui l'un des meilleurs cinéastes de la folie : la grandeur, la beauté virtuose, la *maîtrise*, sont peut-être d'abord dans la tête chamboulée de ses antihéros. **Y.S.**

***The Master* – en salles le 09.01.13**

The Master, donnent des raisons de ne pas désespérer. Tout comme il faut se réjouir de l'habileté avec laquelle Tarantino parvient à faire, avec *Django Unchained*, un film aussi jouissif et rassembleur, que subtil, profond, et élégant.

Faire école

Les métamorphoses d'Hollywood (lire à ce sujet notre entretien avec Richard Brody) invitent à guetter avec d'autant plus d'intérêt l'apparition des nouveaux maîtres. Parce qu'ils reprennent le flambeau de leurs aînés dans un contexte qui n'a plus grand chose en commun ni avec l'ère des grands studios, ni avec celle des mythiques années 70. Le relais pourtant n'en passe pas moins. Tout comme les maîtres du Nouvel Hollywood cherchaient à retrouver la grandeur perdue de l'âge d'or (Hawks, Hitchcock, Ford, en figures tutélaires), les maîtres d'aujourd'hui fleurissent pour beaucoup à l'ombre de ceux de la génération précédente. Il y a eu successivement du Scorsese, du Altman, puis du Kubrick chez P.T. Anderson, comme il y a du Coppola ou du Cimino chez James Gray. Le maître, de fait, c'est d'abord celui qui fait école. Il n'y a pas, à ce sujet, meilleure mesure que celle des adjectifs. On dit « kubrickien », « scorsesien » ou « malickien », comme on disait « fordien » ou « lubitschien ». Dira-t-on demain « fincherien » ou

"LE MAÎTRE, À HOLLYWOOD, C'EST AUSSI CELUI QUI SAIT MAÎTRISER LE BRAS DE FER AVEC LE SYSTÈME"

« bigelowien » ? Il est significatif qu'après l'avoir collé sur le front de toute une génération de navets, on ait finalement rangé le « tarantinesque » qui était apparu dans la foulée de *Pulp Fiction*. Rien de plus simple et périssable que l'imitation d'un style, surtout quand il est aussi évident que celui-là. Il faudra que des courants plus profonds de l'œuvre de Tarantino secouent les générations à venir pour qu'elles dressent un autel « tarantinien ». *Django Unchained* est suffisamment impressionnant pour qu'on puisse le croire. Le film partage avec ceux de Bigelow et d'Anderson la même qualité : continuer l'œuvre d'Hollywood, tout en posant des questions pour aujourd'hui et en pliant les leçons des aînés à leurs propres inventions. Tarantino reprend le fil abandonné du western et du commentaire critique de l'histoire, mais par le biais qui est le sien de la réforme politique des images. P.T. Anderson s'approprie la grande fresque américaine mais pour en faire une anti-fresque. Bigelow, elle, croise le film de guerre et le film dossier pour inventer, dans un pur présent, un moyen de représenter la guerre d'aujourd'hui - une guerre sans guerre, sans champ de bataille. Il faut être plus attentif que jamais à ce qui se joue dans ces films-là : dans les films des maîtres d'aujourd'hui, c'est le cinéma de demain qui se dessine.



Robert Zemeckis
Classic Master

Le classicisme très strict de *Flight*, après les élans formels d'une belle trilogie en *motion capture*, rappelle ce moment des 90's où *Forrest Gump* venait interrompre un cycle de fantaisie (les *Retour vers le futur*) en ciblant une unanimité publique et critique. Zemeckis devenait un grand maître à l'heure où Spielberg cessait (momentanément) d'en être un. *Flight* opère cette nouvelle rupture avec finesse, renversant le *disaster movie* qu'il annonce d'abord en mélo *fifties*, aussi maîtrisé dans son genre que pouvaient l'être *The Polar Express* ou *A Christmas Carol* dans le leur. **V.G.**

***Flight* - en salles le 13.02.13**



De Palma
Maître En Abyme

Seulement à moitié réussi, *Passion* atteste d'une perte d'éclat du talent de De Palma commencée depuis plus de dix ans - mais aussi d'une démence formelle qui continue de le rendre aussi rare que fascinant. *Redacted*, en 2005, avait su redonner au cinéaste des lettres de noblesse perdues avec *Le Dalhia Noir*. *Passion* les lui reprendra sans doute. Dans ce dernier, la folie de De Palma pour l'autocitation (qui n'en demeure pas moins un retour infini sur Hitchcock - cf. le beau *Femme fatale*) reste néanmoins suffisamment intrigante et tordue pour nous laisser espérer un prompt retour du *maestro*. **V.G.**

***Passion* - en salles le 13.02.13**

LES GÉNIES DU SYSTÈME

HOLLYWOOD EST-IL ENCORE CAPABLE DE PRODUIRE DE « GRANDS FILMS » ? DEPUIS L'AN DERNIER, LA QUESTION AGITE LA CRITIQUE AMÉRICAINE, QUI N'ARRIVE PAS À SE METTRE D'ACCORD. CRITIQUE ÉMINENT, ET BARBU, POUR LE *NEW YORKER*, RICHARD BRODY EST MOINS ALARMISTE QUE BEAUCOUP DE SES CONFRÈRES.

PROPOS RECUEILLIS PAR JÉRÔME MOMCILOVIC / PHOTO : D.R.

Ses « maîtres » ne sont pas forcément les nôtres (il a la dent dure contre Bigelow et Tarantino, aime sans réserve Wes Anderson et Sofia Coppola), mais ses analyses jettent un éclairage précieux sur le sujet. Sur *The Front row*, le blog passionnant qu'il tient pour le *New Yorker*, Richard Brody est catégorique : tandis que beaucoup de ses confrères se focalisent sur la frilosité toujours plus grande d'Hollywood, lui voit se dessiner au contraire un nouvel âge d'or.

Chronci'art : Pensez-vous que cette notion de « maitre », héritée de l'âge d'or des studios, ait encore un sens aujourd'hui ?

Richard Brody : D'abord, les vrais maîtres de l'ère des studios étaient souvent méconnus comme tels à l'époque. Ce sont les jeunes Turcs des *Cahiers du cinéma* qui les ont découverts, et élevés à ce rang. Surtout, il y a une dimension de leur génie qu'il faut bien avoir à l'esprit : leur maîtrise technique. Le réalisme et la transparence des films de l'âge classique étaient le résultat paradoxal d'une extraordinaire maîtrise de l'abstraction et de l'artifice - les films étaient tournés en studio, devant des toiles peintes ou des projections par transparence, et avec toutes sortes de trucages mécaniques. Or, précisément, beaucoup de cinéastes actuels développent à leur tour une maîtrise profonde de nouvelles formes d'artifices propres à leur génération, avec le numérique notamment. De ce point de vue, on pourrait dire que la notion de « maître » a plus de sens aujourd'hui qu'elle n'en a eu dans les décennies précédentes.

RICHARD BRODY

"AUJOURD'HUI, LA DISTINCTION ENTRE CINEMA HOLLYWOODIEN ET CINÉMA INDÉPENDANT EST EN TRAIN DE SE BROUILLER COMPLÈTEMENT".

Depuis l'an dernier, un débat agite la critique américaine au sujet de savoir si Hollywood est toujours capable de produire de grands films. Vous êtes, pour votre part, plutôt optimiste…

Je crois que l'époque actuelle est plus propice à la production de grands films qu'aucune autre depuis le déclin du système des studios. Le désintérêt des studios pour les projets personnels labellisés « auteur » a fait naître une nouvelle génération de financiers indépendants. Et les cinéastes, s'ils doivent composer avec des budgets plus réduits (et souvent troquer une part de leur salaire contre un pourcentage sur les profits), y gagnent en contrepartie une vraie liberté. Ils n'ont plus à faire semblant de faire autre chose que ce qu'ils font vraiment : les financiers indépendants savent très bien qu'ils supportent une vision personnelle. En fait, la majorité des meilleurs cinéastes américains actuels, à Hollywood ou en dehors, travaille comme Woody Allen l'a toujours fait. Si le financement indépendant avait été monnaie courante dans les années 70 ou 80, des cinéastes comme Barbara Loden, Terrence Malick, Michael Cimino ou Elaine May, auraient pu être beaucoup plus productifs. Et d'autres, plus inventifs. Le résultat de ce bouleversement est qu'aujourd'hui la distinction entre cinéma hollywoodien et cinéma indépendant est en train de se brouiller complètement. Beaucoup de films sont co-produits par les studios et des financiers indépendants, d'autre sont financés par des indépendants et distribués par des studios, d'autres enfin sont totalement indépendants mais évoluent dans la même arène que les films des studios.

Vous dîtes même que nous assistons à un nouvel âge d'or, considérant que les films *mainstream* sont plus hétérogènes et radicaux que jamais. Le croyez-vous vraiment ?

Plusieurs films récents (*The Tree of Life, Shutter Island, Benjamin Button, Moonrise Kingdom, The Master, Funny People, Somewhere, Magic Mike, Restless*) auraient été impossibles à produire à l'époque des studios, voire même pendant les années 70. L'époque que nous vivons est meilleure, plus sauvage, plus originale. Le mythe de la grandeur du *Parrain*, qui pèse sur l'histoire du Hollywood moderne, a été établi par des nostalgiques qui voulaient un Nouvel Hollywood en continuité avec l'ancien. Coppola fut le maître d'une époque qui fantasmait sur les vieux maîtres, et il en a bel et bien été un grand. Mais Sofia Coppola est une cinéaste plus originale…

Sommes-nous définitivement sortis de ce que Bazin appelait le « génie du système » ?

Le système n'a jamais eu aucun génie. Il permettait d'améliorer le travail de cinéastes médiocres grâce à des grands producteurs, de grands acteurs, scénaristes, et techniciens. Les meilleurs cinéastes de la grande période des studios s'épuisaient sous les contraintes. L'une des raisons majeures de l'apparition d'un véritable âge d'or à Hollywood dans les 50's est l'apparition de producteurs indépendants, après le décret Paramount de 1948. Ce sont des producteurs indépendants, mais sous contrat avec les majors, qui étaient aux commandes des films de Ray, Sirk, Aldrich, Preminger, Tourneur, Mann et beaucoup d'autres.

Pour revenir à l'actualité, vous estimez que *The Master* n'a pas reçu aux Etats-Unis l'accueil qu'il mérite parce qu'il n'a pas l'« échelle » que les gens associent aux grands films. Qu'entendez-vous par là ?

Pour la plupart des critiques et des spectateurs, un « grand film » doit se confronter à un grand thème politique - c'est le cas de *Zero Dark Thirty* ou de *Lincoln*. Je crois que beaucoup de critiques ont été déçus que *The Master* ne



traite pas directement de la Scientologie, et ne se drape pas dans le manteau du commentaire social. Beaucoup de ceux qui avaient aimé *There Will Be Blood*, pour ce qui leur paraissait une critique du business et de la mentalité capitaliste, attendaient quelque chose de semblable de *The Master*. D'une manière générale, les gens attendent toujours des grands films le traitement grandiose de grands sujets. D'où le succès des films de Christopher Nolan, qui est maître en terme de médiocrité abrutissante et sensationnelle, et en matière de messages surlignés.

Selon vous, qui mériterait aujourd'hui ce titre de « maître » ? Et quels sont d'après vous les maîtres de demain ?

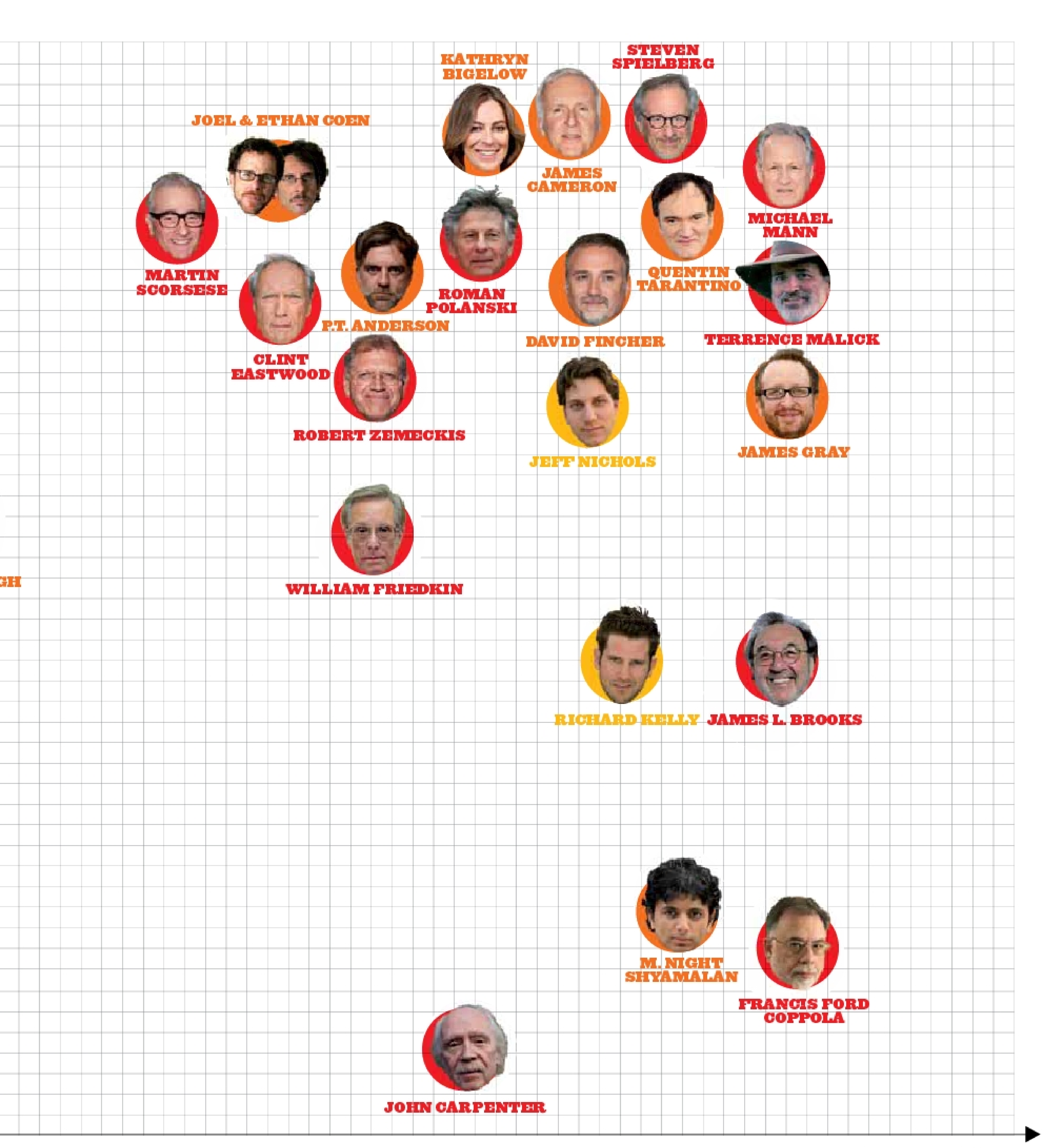
Pour aujourd'hui, je dirais : Wes Anderson, James Gray, Judd Apatow, David Fincher, Spike Lee, P.T. Anderson, Darren Aronofsky, Sofia Coppola. Je pense aussi à Kenneth Lonergan (*scénariste de* Gangs of New York *et réalisateur de* Margaret, *sorti en catimini en France à l'été 2012*, ndlr), à condition qu'il prétende à un tel titre. Et pour demain : Shane Carruth (*Primer*), Josh Trank (*Chronicle)*, Alex Ross Perry (*The Color Wheel*), Lena Dunham (la série-TV *Girls*), parmi d'autres. Les « maîtres de demain » ne sont pas nécessairement les meilleurs cinéastes d'aujourd'hui. Etre un maître signifie aussi être capable de se confronter au pouvoir - y compris le sien propre. C'est une question de tempérament autant que de talent artistique.

Le blog de Richard Brody, *The Front Row* :
newyorker.com/online/blogs/movies



C'EST QUI, LE MAÎTRE ?

A la bourse des grands maîtres, où se situent aujourd'hui Tarantino, James Gray, Spielberg, Coppola, etc ? Petit examen croisé des cours officiels (ceux des Oscars, de la presse américaine, du public) et des nôtres, en toute subjectivité.


KATHRYN BIGELOW
STEVEN SPIELBERG
JOEL & ETHAN COEN
JAMES CAMERON
MARTIN SCORSESE
MICHAEL MANN
QUENTIN TARANTINO
ROMAN POLANSKI
P.T. ANDERSON
CLINT EASTWOOD
DAVID FINCHER
TERRENCE MALICK
ROBERT ZEMECKIS
JEFF NICHOLS
JAMES GRAY
GH
WILLIAM FRIEDKIN
RICHARD KELLY
JAMES L. BROOKS
M. NIGHT SHYAMALAN
FRANCIS FORD COPPOLA
JOHN CARPENTER
COEFFICIENT DE MAÎTRISE RÉÉLLE



C'ÉTAIT QUOI L'YDÉE AU QUEUR DE CHAC CHOSE ?

RUSSELL HOBAN

L'Apocalypse selon Saint Hoban

Paru en 1980, *Enig Marcheur* de Russel Hoban était toujours inédit en français… L'improbable traduction de ce roman étourdissant a découragé bon nombre d'éditeurs, mais pas le téméraire Monsieur Toussaint Louverture. Découverte.

PAR MARTIN-PIERRE BAUDRY / PHOTOS : CHRIS GEORGE © CORBIS

« *Toul monde a tendu parler du Sale Temps et de ce quest venu à près. Sale Temps d'abord et sales temps à près. Pas des mass en sont sortis envie* ». Les lecteurs de *science fission* ont évidemment une longueur d'avance sur les autres. *Enig Marcheur* (*Riddley Walker* en v.o.), le roman post-apocalyptique de Russell Hoban, partage en effet une thématique commune avec de nombreux classiques du genre. Comme dans *Un Cantique pour Leibowitz* de Walter Miller, l'action se passe après l'Apocalypse nucléaire. Ce qui reste des hommes est revenu à l'âge de fer et tente de survivre dans des villages entourés de palissades, tandis que les chiens mangeurs d'hommes rodent à l'extérieur des barrières, se tenant prudemment hors de portée des flèches. Chacun son territoire, sauf Enig qui a soif de « *çavoir* ». La tradition raconte que c'est Eusa qui avait fait le Grand Boum. Un jour, Eusa « *vi une trass de lumyer au Queur de la Forée c'étai le Grand Cerf de la Forée et sur sey bois se tenai Adom le Ptitome Bryllant ley bras en croi & chac main a grippé à un bois. Eusa di a Adom le Ptitome : j'ai besoin de connêtr le N° du Grand Boum & tu dois me le dir* ».

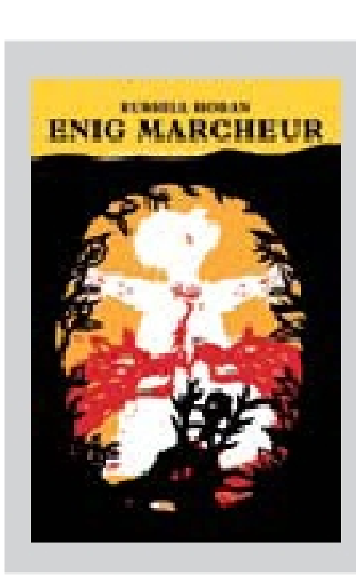
So british

L'Histoire d'Eusa porte encore le lointain écho de la Légende de Saint Eustache, le général romain converti au christianisme après avoir vu Jésus entre les ramures du cerf. « *Les gens me demandent comment je suis passé de Saint Eustache à Enig Marcheur*, raconte Hoban dans la postface qu'il a ajoutée au roman en 1998. *Il suffit de savoir s'écouter. Des babioles pénètrent votre esprit et attendent d'être connectées à d'autres babioles* ». Car la connexion avec Saint Eustache n'épuise pas tous les sens du mythe. Eustache, les USA ou Einstein, qu'importe l'interprétation, l'édification d'Eusa maintient toujours un lien direct avec l'héritage du passé. Américain expatrié en Angleterre, Russel Hoban, mort en décembre 2011 à l'âge de 86 ans, est surtout connu de ce côté-ci de la Manche pour ses classiques de la littérature jeunesse comme *Souris, père et fils* (Folio Junior) ou *Le Cheval magique* (qui vient de paraître chez Gallimard). C'est pourtant grâce à *Riddley Walker*, un roman « adulte », qu'il a gagné ses lettres de noblesse, en s'adonnant à ce sport *so british* qui consiste à inventer des langues imaginaires. William Golding, Kingsley Amis, Will Self (dont le *Livre de Dave* doit beaucoup à *Enig Marcheur*, et qui signe la préface), David Mitchell et bien sûr Tolkien s'y sont essayés. Georges Orwell et Anthony Burgess ont inventé la langue du totalitarisme et de l'ultra violence, mais c'est un précurseur français, le génial touche-à-tout Régis Messac, qui dans *Quinzinzinzili* (1935) avait le premier imaginé la régression du langage après la destruction de la civilisation. Dans *Enig Marcheur*, l'Anglais de l'an 2347, victime de la catastrophe, est devenu un champ de ruines lexical sur lequel un nouveau langage a muté comme sous l'effet des radiations.

Caisse tu veux que je dise plus ?

Les syllabes ont subi le même sort que l'atome en fission : « *Adom le Ptitom étai des chiré en deux morts sots.* » Ce « *Parlenigm* » (le « *Riddleyspeak* » en v.o.) cache un passé secret enfoui à l'intérieur des mots, dont le sens n'est intuitivement compris que du seul lecteur. Techniquement parlant, ça fait bizarre : c'est exprès, le lecteur découvre cet univers au même rythme de compréhension qu'Enig, le narrateur âgé de 12 ans, déjà bien beau qu'il savait lire et écrire. Ça ressemblait à quelque chose comme du québécois, mais passée la moulinette à charabia des premières phrases, la traduction préserve toujours un sentiment de proche familiarité avec le langage perdu et réinventé d'Enig. *Caisse tu veux que je dise plus ?* Nicolas Richard, qui n'est pas un perdreau de l'année (on lui doit déjà des traductions de Joe Lansdale, William Kotzwinkle, Harry Crews et d'autres moins connus, comme Thomas Pynchon), n'en fait jamais trop. *Yavé pas d'An Nuit.* Tout est exactement à sa place. Justice lui soit rendue, car cette traduction héroïque restitue parfaitement le long cheminement d'Enig dans sa tortueuse quête des origines d'Eusa.

> **« La traduction de Nicolas Richard préserve toujours un sentiment de proche familiarité avec le langage perdu et réinventé d'Enig »**



5/5

Enig Marcheur est une linguistique-fiction située dans un futur lointain, après l'Apocalypse nucléaire. Les hommes sont revenus à l'âge de fer et la gnorance et la preuh ont pris le pouvoir. Russel Hoban avait coutume de dire qu'il était bon orthographe avant d'écrire ce livre : « *O ce qu'on été ! Et où on est rivé ! Comment pouvé ton pas vouloir rtrouvver les Nergies bryllantes de l'époc d'entend ? Comment pouvé ton pas vouloir être comme eux qui avé des bateaux dans l'ésert et des imaj sur le vent ?* ». Chef-d'œuvre, attention. **M-P.B.**

Enig Marcheur, de Russell Hoban (Monsieur Toussaint Louverture)

LA SCÈNE GARAGE FRANÇAISE

Du bruit dans la cave

La scène garage française semble enfin attirer l'attention de la presse... Mais cette dernière a-t-elle vraiment tous les codes pour la comprendre ? Notre journaliste, témoin direct de son émergence, nous explique pourquoi il court les caves à la recherche de l'expérience mystique. Subjectif et exclusif.

PAR PIERRE JOUAN / PHOTOS : D.R.

Il y a en France une incroyable scène, que l'on peut appeler *garage* pour aller vite, même si elle n'a plus grand chose à voir avec les groupes fuzz/Farfisa des *sixties*. Les groupes y ont des noms évoquant une religiosité déréglée : J.C. Satàn, Catholic Spray, Yussuf Jerusalem, La Secte du futur, Le Pécheur... L'histoire de cette scène a un double aspect : éxotérique (prise de pouvoir d'une nouvelle génération) et ésotérique (passage à un niveau de sens supérieur). Le premier est anecdotique mais s'étale dans la presse musicale branchaga qui, toujours inquiète de louper une tendance, se rue dessus avec un opportunisme décomplexé, quitte à en faire des tonnes. Le second, vous n'en entendrez jamais parler. ... ailleurs qu'ici.

La secte du passé

D'un côté, la chose est donc assez simple : alors que la scène dite « garage » semblait être le refuge de nostalgiques en boots, veste en jean et gomina, tout a récemment changé. Finis les tambourins et les solos de fuzz, place à un rock mutant incorporant cold wave, shoegaze, post-punk ou krautrock. Cette scène qui a connu en France au moins trois générations, des Dogs aux Hushpuppies en passant par les No-Talents, était jusqu'à présent tournée vers le passé, entre 50's fantasmées et 60's idéalisées ; il n'y avait pas de mal à ça, la musique était bonne et, de toute façon, le reste du rock français était nul. Mais la mue qu'elle a entrepris la rend encore plus excitante, en même temps qu'elle attire pour la première fois les vautours de la hype. Le label Born Bad est pour beaucoup dans ce changement de son, lui qui émanait d'une structure « traditionnaliste » (la boutique du même nom à Bastille) et a choisi de produire des groupes innovants : Magnetix, Cheveu, Feeling of love, Jack Of Heart, le tout en trois ans, faisant émerger une quatrième génération de groupes n'ayant plus grand chose à voir aves leurs prédécesseurs. Il faut alors être à la Cantine de Belleville, dans le 20e à Paris, à l'hiver 2010-2011 : une cave minuscule, bouillante et irrespirable, où des dizaines de groupes viennent jouer à hauteur de public, avec un son à la limite de l'audible, tant en qualité qu'en portée (au fond de la salle, on n'entend rien). Cette année passée en sous-sol reste un moment fondateur, dont émergeront les quelques groupes importants de la scène, mais aussi un motif de désaveu pour les puristes : dans ce rock approximatif et bruitiste joué dans des conditions cauchemardesques par des jeunots à moitié camés, on ne reconnaît plus ses petits. Il y a des ressemblances avec la scène de San Francisco (Thee Oh Sees, Ty Segall), mais rien de vraiment équivalent. C'est un milieu spécifique où tout le monde se connait, où chacun a trois groupes et un label. Parmi ceux-ci, Eighteen et Teenage Menopause se distinguent en sortant des LP bien produits ; à présent, les Catholic Spray, groupe phare de la scène hier moqué par les puristes, sortent sur Born Bad. La boucle est bouclée.

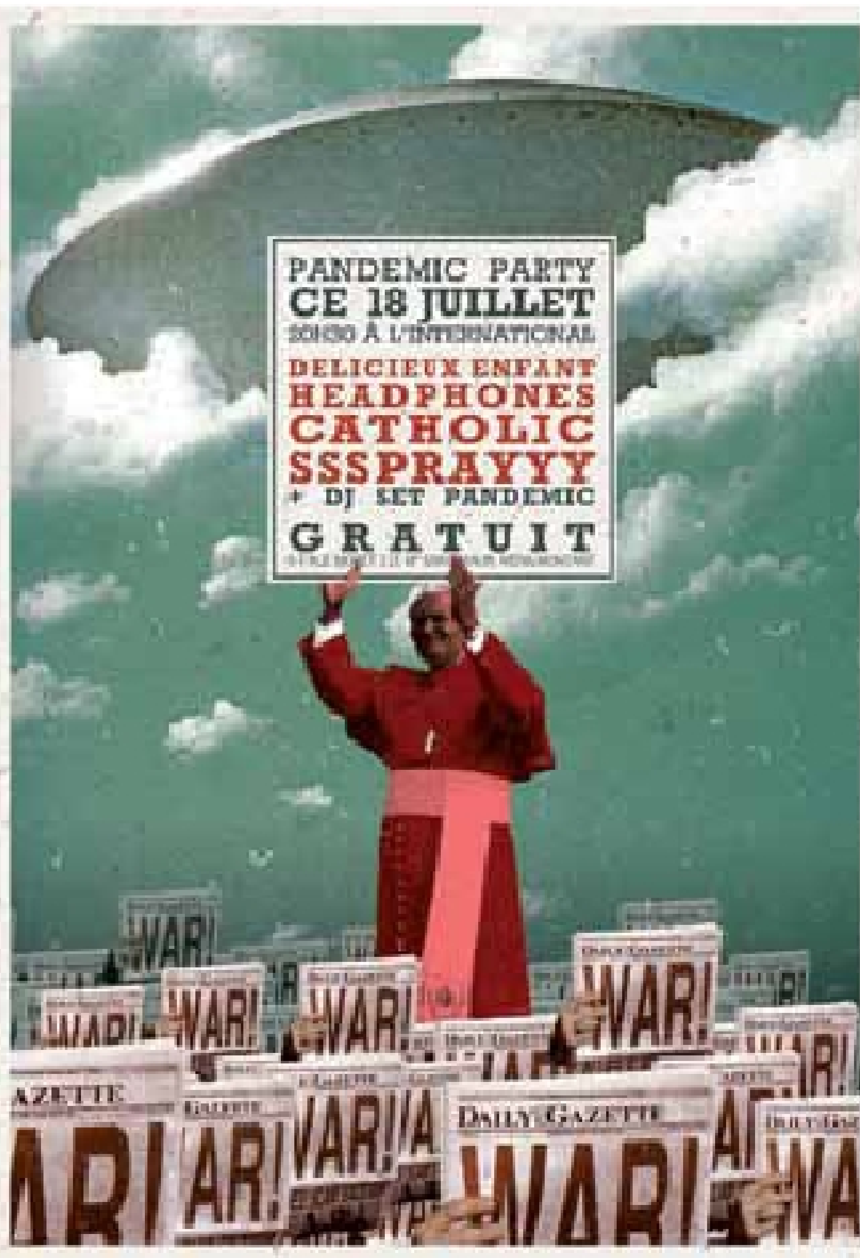
Bien que la scène garage ait une réticence proverbiale à théoriser ce qu'elle fait, il y a sans doute un travail d'interprétation à faire, un sens ésotérique à chercher dans ce bouillon de signes religieux

Complètement à l'Est

Ce passage de flambeau ne doit pas cacher une autre métamorphose, plus profonde. Malgré la réticence proverbiale à théoriser ce qu'elle fait, arguant que le rock doit être simple, direct et libidinal, sans intellectualisation abusive, il y a sans doute un travail d'interprétation à faire, un sens ésotérique à chercher dans ce bouillon de signes religieux : quand on accole le nom du diable aux initiales du Sauveur, ou un prénom arabe à la Ville Sainte des juifs, que l'on fonde une secte du « futur » (la secte, c'est la scène garage, le futur, c'est eux), ou que l'on imagine un « spray » catholique (qui ramène à la vie ? Comme celui d'*Ubik*, l'entité métaphysique par excellence ?), quand le martyr Jay Reatard est montré entouré de symboles occultistes ou que les membres d'un groupe posent comme dans une Vierge à l'enfant, ce n'est peut-être pas complètement un hasard, et l'on a du mal à ne pas y voir les traces d'une spiritualité fragmentée, dispersée, dont le sens serait encore incertain, mais qui ne demanderait qu'à prendre conscience d'elle-même. Si l'Orient, d'après René Guénon, est le lieu de la Spiritualité Vivante, l'Occident est celui de sa perte dans la multiplicité : seule une conscience synthétique saura recoller les morceaux. Surtout, comme dans les cultes orphiques, la scène est née dans un lieu caché, une cave à l'aspect peu engageant. L'initiation y portait sur le son, un nouveau genre de son brutal et complexe, furieux et incantatoire. Il faut bien admettre qu'en deux ans, notre ouïe a changé : ce qui ressemblait hier à une soupe inaudible ne requérant aucun talent apparaît aujourd'hui comme une construction d'une complexité insoupçonnée. Les Catholic Spray, quartet dégingandé qui abuse de la reverb' et des effets de saturation, jouent fort certes, crient et larsènent, mais ils font aussi un travail minutieux sur les textures ; la voix n'a pas seulement la résonnance d'une bête qu'on égorge, c'est surtout un instrument que l'on malmène, comme les autres. Il faut être attentif à toutes les couches de son, tous les effets accumu-

LE NÉO-GARAGE : HYPE PASSAGÈRE OU MUSIQUE DES SPHÈRES ?

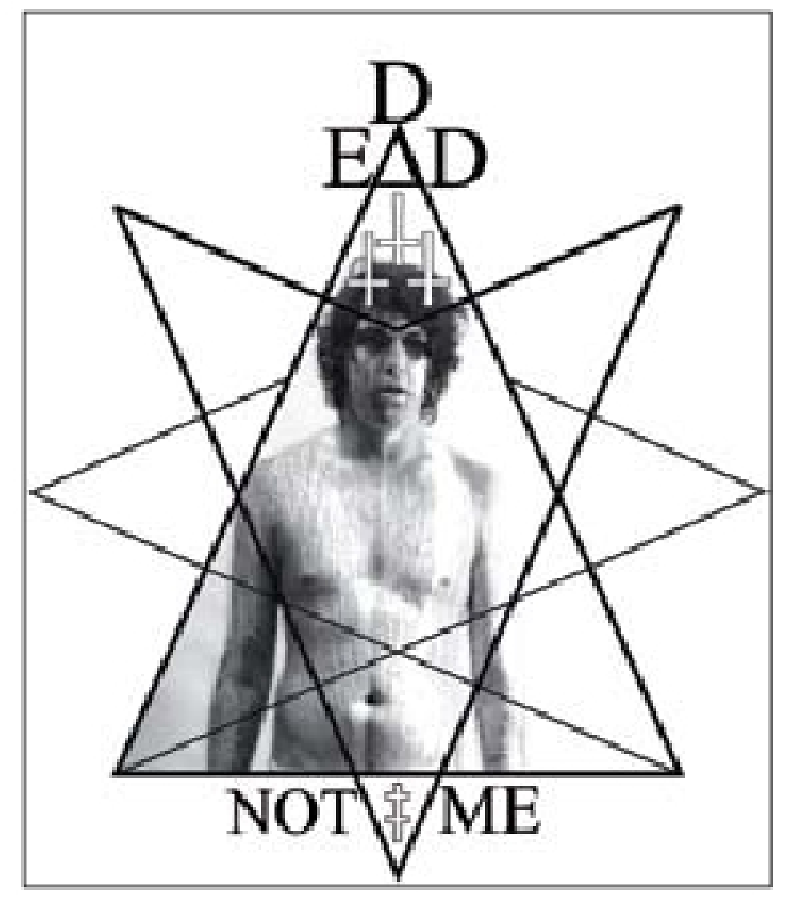














lés : ce n'est pas simplement du « bruit », c'est une sculpture du bruit, un travail d'orfèvre sur un matériau compact, comme si on n'avait pas procédé par accumulation mais par soustraction à partir d'un bloc brut de décibels. Cela exige une qualité d'écoute inhabituelle chez l'auditeur : loin de chercher à lui affaiblir l'ouïe, on lui affute à un degré rare.

Le vrai et le faux

C'est cette dimension initiatique, si maladroite soit-elle, qui fait l'originalité de la scène. Une scène qui doit rester underground, non par snobisme mais parce qu'elle sera réduite à sa littéralité (le bruit, le pogo,) quand le grand nombre s'en emparera. Il y a deux sortes de grottes : la *cave-concert*, sous-sol aux mystères, et le Zénith, caverne de Platon - lieu d'illusion, hypnose collective, parodie… J.C. Satan pose dans *Technikart*, aux côtés des acteurs de *Bref* (l'Antéchrist, qui s'éparpille dans une célébration anecdotique du faux) et Catholic Spray va faire un buzz énorme : or, quand la branchitude se penche sur quelque chose, elle le change (paradoxe de l'observateur). S'ils n'y prennent pas garde, nos chevaliers du bruit se réduiront rapidement à ce avec quoi on les a justement confondus : de jeunes décervelés jouant le plus fort possible pour amuser la galerie… Ce serait dommage.

A paraître : Catholic Spray, *Earth Slime* (Born Bad Records)



JESS FRANCO

Les expériences érotiques de Jess Franco

La collection DVD qui lui est enfin consacrée en France nous invite à poser la question : qui est Jess Franco, légende du cinéma Bis, maître de l'horreur et de l'érotisme, et objet d'un culte fanatique chez les plus déviants des cinéphiles ?

PAR STÉPHANE DU MESNILDOT / PHOTO : D.R.

En juillet 1997, à la Cinémathèque française, salle République, une femme blonde regardait avec avidité une troublante danseuse lesbienne dans un cabaret d'Istanbul. Suivaient des plans de scorpions, de cerf-volant rouge et de papillons dans des filets. La femme blonde était envoyée en mission sur une île pour rencontrer l'héritière du Comte Dracula : nulle autre que la danseuse elle-même. Après quelques bains de soleil, les crises d'une hystérique dans sa cellule et des étreintes saphiques, la comtesse était anéantie et la femme blonde prenait sa place. Le film, réalisé par Jess Franco, se nommait *Vampyros Lesbos* (1970), et était comme un mauvais rêve de cinéma détraqué. Il fallait s'abandonner au funk en hypo-tension de Manfred Hübler & Siegfried Schwab et à ces

voix gutturales murmurant « *ecstasy* » ; à une réalité à ce point délitée, à ce point recouverte par les rêves et les fantasmes qu'elle en devenait introuvable. On observait aussi l'assomption d'une icône absolue : Soledad Miranda, princesse des ténèbres aux gestes à la lenteur arachnéenne. *Vampyros Lesbos*, dans cette Turquie solaire, semblait partager le même territoire que *More* de Schroeder. Mais à l'acide et l'héroïne s'étaient substituées des femmes fatales lascives, transcendant la mort, et ouvrant les portes de la perception pour ne jamais les refermer.

Sadisterotica !

Vampyros Lesbos était la voie royale pour entrer en « francophilie », cette cinéphilie « bis » dont l'obsession est de reconstituer, souvent à l'aide de fanzines, une improbable filmographie (200 films à ce jour) et collecter d'antiques VHS aux titres aussi saugrenus que *Deux espionnes dans un petit slip à fleur*. Cette cinéphilie miniature comprend ses chefs-d'œuvre historiques, ses films secrets, ses introuvables, et ses périodes honnies qui n'attendent que la réhabilitation. Si les séries B expressionnistes des années 60 (*L'Horrible Dr. Orlof*, *Miss Muerte*, *Cartes sur tables*) sont vénérées, de même que la période psychédélique (*Necronomicon*, *Venus in Furs*, *Eugénie de Sade*), les films érotiques voire pornos des années 70 (*Plaisir à Trois*, *Les Ebranlées*, *Les Nuits brûlantes de Linda*) sont en général conspués. C'est pourtant au moment où il semble abandonner toute ambition de cinéma traditionnel que Franco tourne ses films les plus sidérants. Là réside le mystère Jess Franco : comment un cinéphile espagnol libertaire et globe-trotteur, assistant de Welles sur *Falstaff*, a-t-il pu construire dans l'enfer des salles de quartier une œuvre dont la modernité égale parfois celle d'un Godard ?

Comment un cinéphile espagnol libertaire et globe-trotteur a-t-il pu construire dans l'enfer des salles de quartier une œuvre aussi moderne que celle de Godard ?

Jesus Franco alias Jess Franco alias Clifford Brown alias....

Dans *Venus in Furs*, le héros, trompettiste de jazz, « décolle » pendant ses solos et rejoint un fantôme d'amour qui lui fait perdre toute notion du temps et de la réalité. C'est ce qui arrive à Franco en 1970 après la mort, dans un accident de voiture, de Soledad Miranda : il plonge alors à corps perdu dans ses images et ses obsessions. Sous une multitude de pseudonyme, il tourne par exemple une trentaine de films entre 1971 et 1974. Cette frénésie ne connaît un fléchissement que dans les années 80, lorsque les salles de quartier commencent à disparaître. Jean-Pierre Bouyxou décrit les films de cette période comme un long sérial, ressassant de façon hypnotique les figures et les trames narratives (*l'auteur de cet article aborde lui aussi cet âge d'or dans* Jess Franco - Energie du fantasme, *paru chez Rouge profond en 2004*, ndlr). Il faut voir et revoir *La Comtesse noire*, son *Vertigo* puisqu'il fait émerger des brumes, dès le générique, la figure de Soledad Miranda sous les traits de sa nouvelle compagne et actrice, Lina Romay.

L'amour flou

Ces années furent le règne des vampires, comme la Comtesse noire, tragique succube muette, mais aussi des reines atlantes, des femmes-oiseaux, des libertins sadiens amateurs de chair humaines et des ingénues sombrant dans la folie. Franco, amateur de gothique tropical et d'architecture déroutante situait ses cauchemars dans les immeubles de la grande Motte à Montpellier, dans des palais niçois en stuc ou des villas de Ricardo Bofill. Dans *le Sadique de Notre-Dame* (où il interprète un fanatique religieux), Franco filme le Paris des seventies assombri et glauque, lors d'une mémorable remontée en plan-séquence de la rue Saint-Denis. Alors que les producteurs lui réclamaient avant tout des scènes érotiques, la contrainte devient pour lui une infinie liberté et la possibilité d'élaborer une écriture inédite, le situant davantage du côté du cinéma expérimental que des artisans du Bis. Comme un jazzman, Franco manie sa caméra en de longues improvisations autour de la jouissance optique. Il braque sa caméra sur un corps féminin (presque toujours celui de Lina Romay) que le zoom ne cesse d'aller chercher pour aussitôt le perdre dans les flous. L'incandescent objet du désir se transforme en flamme ou en matière brumeuse, mais parfois se recompose dans un spasme, et le sexe apparaît avec une netteté stupéfiante. Pourtant, même dans la précision des détails, il demeure inaccessible. A Bercy, pendant la grande rétrospective de 2008, la projection de *Doriana Grey* dans la salle Langlois fut inoubliable : la vulve de Lina Romay flottait comme une image sainte dans le temple de la cinéphilie, les yeux des fidèles levés sur elle. Si les beaux DVD édités par Artus seront pour beaucoup les premières étapes d'une initiation à l'œuvre de Jess Franco, celle-ci n'est pas sans danger : êtes-vous prêt à passer une partie de votre vie dans cette chambre close des fantasmes, à tenter d'élucider l'énigme de ces corps qui n'en finissent pas de se tordre et de gémir de plaisir ?



5/5

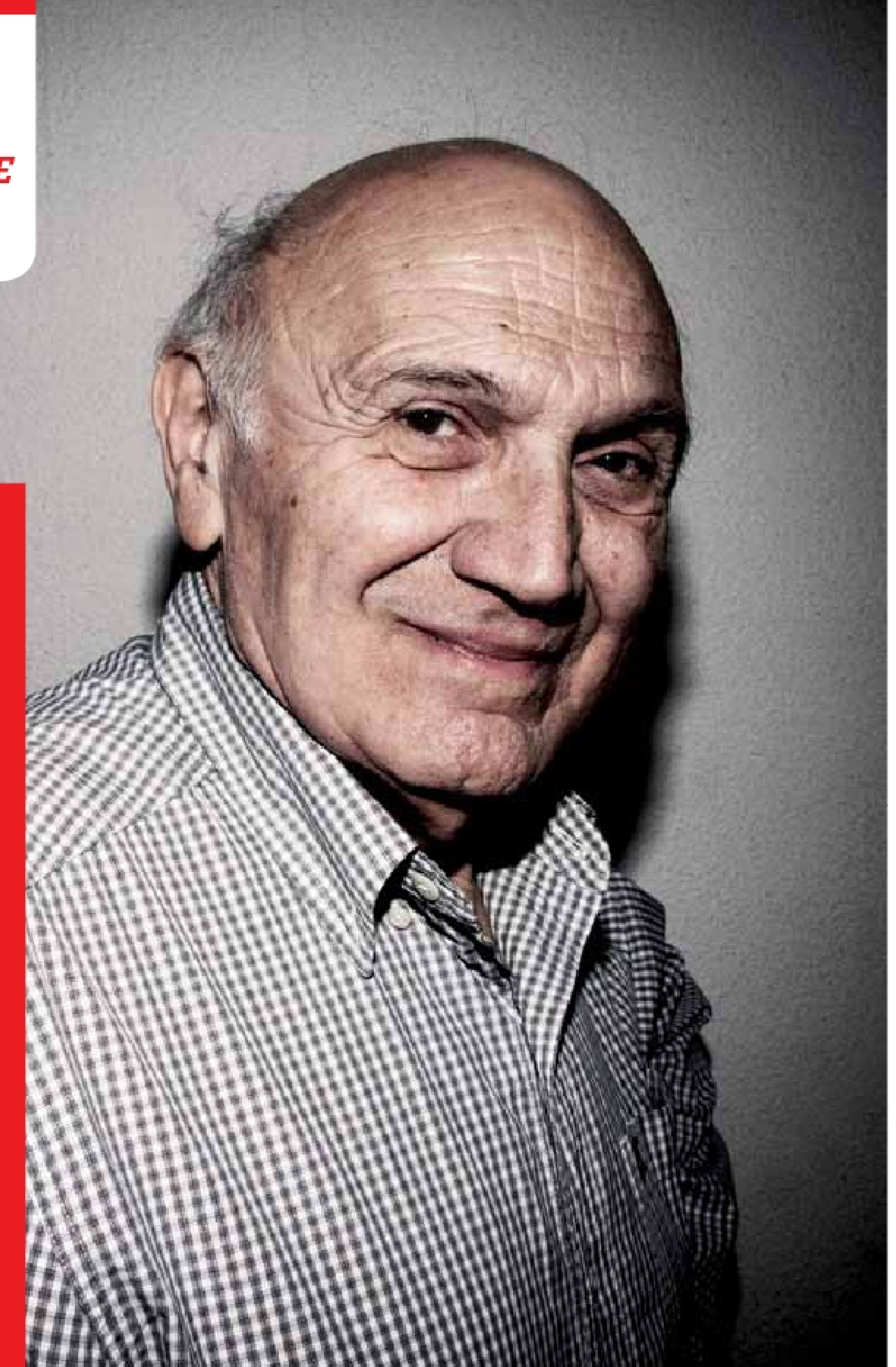
VENUS IN FURS (1969)
Entre Istanbul et Rio, un trompettiste de jazz tombe amoureux d'une femme fantôme, tantôt blonde tantôt brune. Le chaînon manquant entre *Vertigo* et *Lost Highway*, et l'un des films les plus ésotériques du monde.

PLAISIR À TROIS (1974)
Relecture grand-guignolesque de *La Philosophie dans le boudoir*. Anne Libert, niçoise perverse, dissimule dans sa cave les cadavres de ses victimes transformées en statues.

LA COMTESSE PERVERSE (1974)
Relecture par Franco des *Chasses du comte Zaroff*. Anne Libert, nue, chasse à l'arc une Lina Romay tout aussi peu vêtue pour en faire son dîner. Humoristique et fascinant.

CÉLESTINE BONNE À TOUT FAIRE (1974)
Une comédie sexy inspirée du *Journal d'une femme de chambre* avec une pétillante Lina Romay.

La collection Jess Franco (Artus Films)



POURQUOI DELFEIL DE TON DIT -IL « MERDE » À TOUT LE MONDE (SAUF À JEAN DANIEL) ?

DELFEIL DE TON

L'Insensé

Jean-Christophe Menu vient, dans un premier volume, de compiler ses chroniques (*Les Lundis de Delfeil de Ton*). Après avoir officié chez *Hara-Kiri* et, plus tard, chez *Charlie Hebdo*, l'inénarrable Delfeil de Ton est aujourd'hui chroniqueur au *Nouvel Observateur*, en plus de collaborer à *Siné Mensuel* et à *L'Impossible*. Ce franc-tireur enjoué nous a reçu pour un entretien sans concession au sujet de la presse et du journalisme. Forcément, ça dépote !

PROPOS RECUEILLIS PAR CYRIL DE GRAEVE
PHOTO : SAMUEL KIRSZENBAUM

Chronic'art : Pour revenir rapidement sur la parution du recueil *Les Lundis de Delfeil de Ton*, vol.1, chez L'Apocalypse (cf. *Chronic'art #79*), Jean-Christophe Menu parle de littérature à propos de vos chroniques. Vous, vous revendiquez un statut de journaliste…

Delfeil de Ton : C'est de la fausse modestie ! Plus sérieusement, disons que mon travail est réalisé pour des journaux avec un rythme récurrent qui correspond à celui de la presse. C'est la raison pour laquelle les journalistes ne font jamais de la grande littérature. Voyez la façon dont Céline vivait, il ne pouvait pas en même temps fournir de la copie à date fixe ! C'est aussi une question de niveau sur lequel on se place : moi je ne cherche pas à transformer ou à renouveler la vision de l'humanité, je rapporte simplement des événements, des faits plus ou moins révéla-

teurs d'un contexte, d'une époque. Il n'y a vraiment que les journalistes politiques pour penser le contraire !

Admettez tout de même que vous pouvez avoir une certaine influence sur les gens qui vous lisent fidèlement chaque semaine…
Les fidèles, comme tu dis, ce sont ceux qui pensent la même chose que toi. Prêcher les convaincus, voilà ma seule influence ! A ce sujet, j'avais bien plus de retours intéressants par le passé… Et sur Internet, les feedbacks sont consternants.

Vous avez l'impression d'avoir gardé le même esprit que celui que vous aviez à *Hara Kiri* à travers vos chroniques rédigées pour *Le Nouvel Obs* ?
Si tu relis mes dernières chroniques dans *Hara-Kiri Hebdo* et les premiers textes que j'ai publiés dans *L'Obs*, ça reste foncièrement dans la même veine. Nuance, tout de même : je ne m'adressais plus à un lectorat de 50 000, mais de 500 000 personnes.

A ce moment-là, vous ne vous adressez plus seulement à des lecteurs complices… Il a donc fallu arrondir les angles ?
J'ai fait la même chose mais en tenant compte de la diversité du lectorat. Même si c'est une mission impossible. Prends l'exemple des comiques qui passent à la TV : aucun d'entre eux ne peut faire rire 60 millions de Français ! Ou alors tu t'arrêtes aux calembours et c'est ce qu'ils font d'ailleurs, pour la plupart. Dans son sketch où il se moque des Arabes, Coluche savait que les connards qui votent FN prendraient ça au premier degré. C'était donc anti-raciste au départ et ça devenait raciste à l'arrivée. Je n'aurais jamais pu faire ça… Cela dit, j'ai un avantage par rapport à lui : je ne passe pas à la TV et ce n'est absolument pas mon ambition.

DELFEIL DE TON :
« Ecoute, pour moi, honnêtement, *Le Nouvel Obs* est le meilleur de tous les news magazines. Je préfère lire Jean Daniel que le type à l'écharpe rouge, là… comment il s'appelle ? »

On vous a quand même vu chez Taddéi, récemment…
Je le regrette, c'est un piège à cons. Sur un plateau télé, quel qu'il soit, tu n'es plus le maître et on te fait dire ce que les gens ont envie d'entendre, selon l'appréciation de l'animateur. Dans ma chronique, je contrôle tout - d'ailleurs personne ne la relit. J'ai une aversion totale pour le pouvoir, c'est d'ailleurs ce qui m'a décidé à quitter *Charlie Hebdo* parce que je ne suis pas un meneur d'hommes et que j'avais finalement pris trop d'ascendant sur le lectorat, j'avais trop d'influence et l'idée que je puisse être un donneur de leçons pour qui que soit me tétanise ! Et puis on aide davantage les gens avec du bien-dire qu'avec du bien-penser.

Vous en côtoyez quotidiennement, des journalistes, ici, au *Nouvel Obs*… Qu'est-ce qu'ils vous inspirent ?
J'ai beaucoup d'estime pour les journalistes en général et les gens qui exercent ce métier-là. Ils sont malins, curieux, travailleurs. S'ils ne faisaient pas ce métier, ils seraient plus riches et mieux considérés !

Vous ne parlez plus jamais de politique dans vos chroniques. C'est volontaire ?
Je n'ai pas tapé sur Sarkozy, je ne taperai pas non plus sur Hollande. Tout le monde le fait, autant faire autre chose.

***L'Obs*, entre nous, vous le lisez ? Parce que nous, non, mais *Les Inrocks* non plus…**
Ecoute, pour moi, honnêtement, c'est le meilleur de tous les news magazines. Je préfère lire Jean Daniel que le type à l'écharpe rouge, là… comment il s'appelle ?

Christophe Barbier (*L'Express*).
Oui, voilà. Eh bien il n'y a pas photo ! Jean Daniel a 92 ans aujourd'hui - de fait, il perd un peu le contrôle du *Nouvel Obs* -, mais c'est un gars qui a créé un bon journal. Je suis admiratif de ces gens-là.

Et Giesbert (*Le Point*) ?
Ah, Giesbert ! Je le connais bien puisqu'il a dirigé *L'Obs* à un moment. C'est devenu une bête de scène, d'un cynisme incroyable, mais tellement attachant. Il a dirigé *L'Obs* et *Le Figaro Magazine* cinq ans après, c'est incroyable !

***Marianne* a bien changé, mais on aurait pu penser que c'était le news mag qui vous correspondait le plus…**
Szafran, je ne peux pas ! L'autre fois, polémiquant avec Duflot, on aurait cru qu'il passait sa vie à lire les *Encycliques* et à écouter Monseigneur Vingt-Trois. C'était à pisser de rire, c'est de l'indignation méprisable. Il monte sur une estrade et il fait un numéro : on peut être ridicule, mais dans ce cas il faut un certain talent. Je ne me verrais pas travailler chez des grotesques ! Bien sûr, ici, de temps à autres, ça dérape, mais jamais à ce niveau-là.

Vous avez aussi collaboré un temps à *Libération*…
Personnellement, j'appréhende la disparition des quotidiens. Je les regretterai, mais il ne faut pas se voiler la face : avec Internet, ces supports-là n'ont plus beaucoup de raisons d'être. Le problème de *Libé*, c'est qu'il n'y a plus grand monde. J'y ai chroniqué, autrefois, bénévolement. J'ai arrêté lorsque la gauche est passée au pouvoir en 1981, lorsque Serge July s'est pris pour Orson Welles ! A ce moment-là arrivaient les correcteurs à l'ancienne, la CGT des correcteurs, si tu veux. *Libé*, c'était les clavistes qui ajoutaient leurs notes dans les papiers des journalistes, les annonces gratuites et les pages pour les taulards. En plus des pages culture rédigées par de vraies plumes - des grandes folles bourrées de talent ! Tout cela réalisé avec une désinvolture admirable, à l'image d'Alain Pacadis, qui débarquait au journal complètement camé, mais avec des idées formidables. Aujourd'hui, *Libé* est juste un journal comme les autres.

Vous parlez beaucoup de la censure sous les années Giscard dans votre recueil paru à L'Apocalypse. Aujourd'hui, on sait que la censure a changé de nature… C'est mieux, c'est pire ?
C'est pire ! Avant, c'était l'Etat ; aujourd'hui, c'est tout le monde. Du temps d'*Hara-Kiri*, on avait affaire à la censure d'Etat. Elle existe toujours, du reste, mais elle ne fonctionne plus. Elle a été remplacée par une censure des associations, type SOS Racisme ou des organisations féministes à la noix, et donc par la société. On est condamné aujourd'hui pour sexisme parce qu'on ose dire qu'une femme est « jolie ». Ca devient fou ! Dorénavant, c'est révélateur, on ne censure plus *Charlie Hebdo* mais *Le Point* et Elkabbach. Tu vois comment les choses se sont retournées ?! C'est insensé ! Souviens-toi de Patrick Besson qui s'était fait attaquer après sa chronique dans laquelle il se moquait de l'accent d'Eva Joly (alors que les Verts ont reconnu après coup que c'était une erreur que de l'avoir faite chef de file du mouvement)… Alors forcément, je l'avais défendu dans une de mes chroniques, parce qu'au lieu de nous voir comme des garde-fous, ces gens-là nous font des procès !

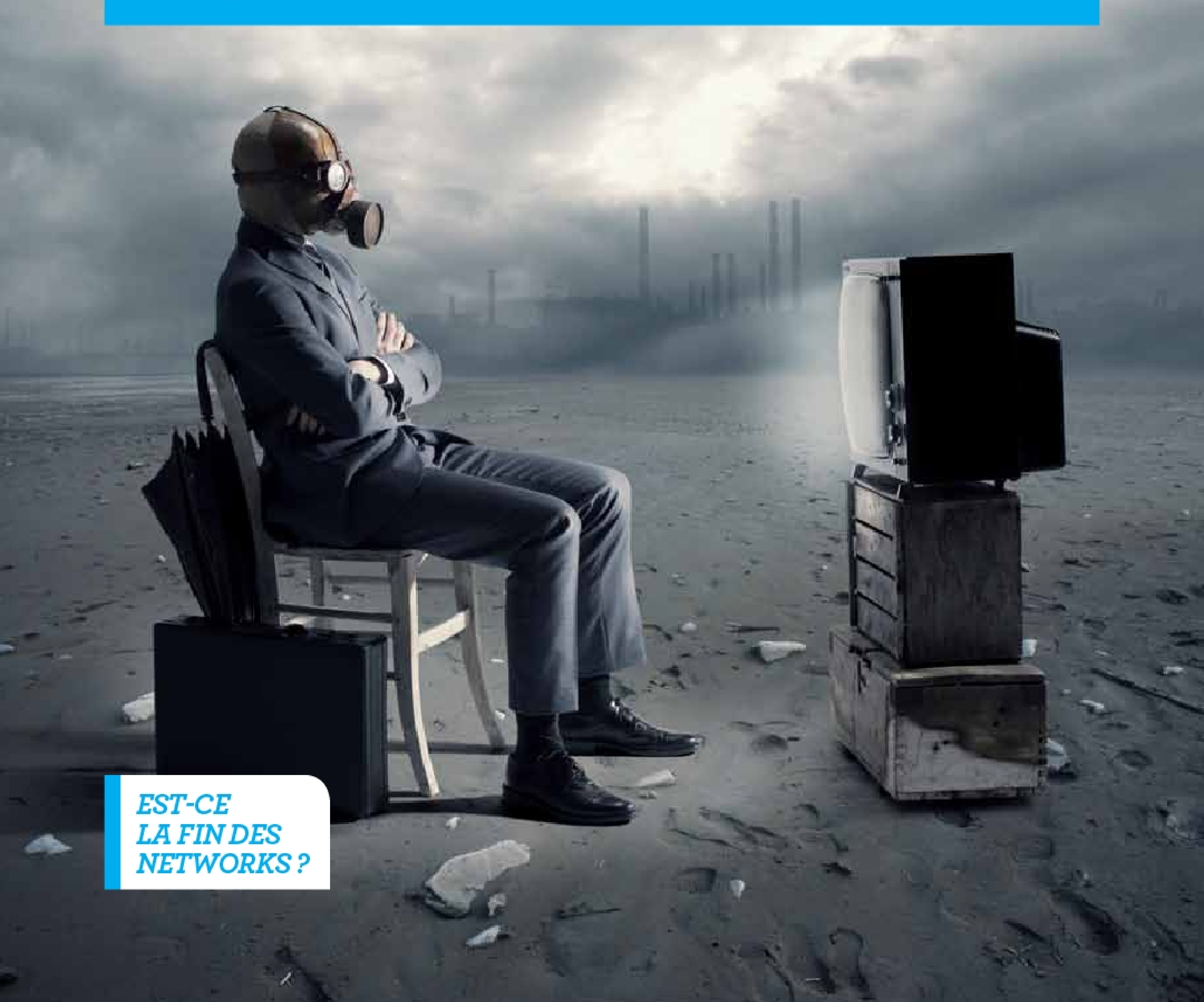
***Les Lundis de Delfeil de Ton, Vol.1*, 1975-1977, de Delfeil de Ton (L'Apocalypse)**

NETWORKS *VS.* CHAÎNES CÂBLÉES

La guerre est déclarée !

De l'époque dorée des séries feuilletonnantes où Jack et consorts contrôlaient encore leur parcelle de terre aux échecs répétés des grandes chaînes publique, où en sont aujourd'hui les networks face à la montée en puissances des câblées ? Et, surtout, pourquoi la frontière si bien tracée entre networks et chaînes câblées n'est-elle pas prête de s'estomper ?

PAR PIERIG LERAY - PHOTO : © STOKKETE



EST-CE LA FIN DES NETWORKS ?

Début des années 2000, la série américaine, très méprisée en terre européenne malgré un succès commercial indéniable à travers les soaps-à-noms-de-villes improbables (*Dallas, Santa Barbara…)*, commence à exporter une came un peu plus fine. Les grandes chaînes publiques US ont bien compris que la réussite économique d'une série passait par l'export, et une mondio-vision imposant l'hégémonie culturelle américaine et ses valeurs. Les networks majeures alignent les dollars pour nous façonner les héros post-modernes : le Jack bourrin (Bauer dans *24*) chez les républicains de la Fox, le Jack maudit (Shepard dans *Lost*) chez les socialos caviar d'ABC. C'est une révolution dans le milieu télévisuel de l'époque, comme le souligne J.J. Abrams qui parle de *Lost* comme d'« *une complète anomalie, les chaines préférant généralement éviter les séries feuilletonnantes qui coûtent cher* ». Le contexte socio-psychologique post-11-Septembre a joué un rôle prépondérant dans la réussite de ces shows, dans l'attachement aux personnages, à leurs déclins, à leurs échecs et aux drames qu'ils traversent. « Lost *n'a jamais été une série de science-fiction mais une série sociologique basé sur ses personnages et leurs sentiments* », confirme Damon Lindelof, créateur de la série. La confiance aveugle dans les *showrunners* qui confrontent le public américain à un terrorisme sourd (la fumée noire de *Lost*) ou explicitement désigné dans *24* (le mexicain, le russe, l'arabe) est le fondement du succès de ces séries. Mais les mentalités changent, aux Etats-Unis plus vite qu'ailleurs. Et les networks n'ont jamais su évoluer au delà de ces séries fondatrices. HBO prépare déjà l'offensive depuis quelques temps (avec *Sex & the City, The Sopranos*) tandis qu'AMC et Showtime sont encore en gestation. Dès décembre 2001, le *New York Times* a senti l'affaire et parle de « *mini âge d'or pour la télévision câblée*».

« It's not TV. It's HBO »

HBO est la première chaîne câblée à s'opposer frontalement aux networks en instaurant un nouveau modèle. Elle abandonne l'idée d'une audience de masse pour une réussite critique viable. Et pour offrir au bobo de Williamsburg ric-rac en fin de mois sa « *slice* » de plaisir intello, HBO balance des blockbusters implacables comme *True Blood*. « *True Blood est clairement une série plus «pop corn» que ce que nous diffusons. C'était aussi pour nous l'occasion de nous ouvrir, potentiellement, à un plus grand public* », explique Michael Lombardo (directeur des programmes HBO) à des confrères. Un *business intelligent* qui ratisse large et qui permet à un titre comme *The Wire* de subsister face à des audiences médiocres. Le plus récent exemple est *Girls*, série « réseau social » à l'apparence racoleuse qui au final vient déjouer les règles de la sitcom, terrain privilégié historique des networks, pour s'en amuser. Et les abonnements engendrés permettent à une série comme *The Newsroom* d'exister, projet inenvisageable sur un network car excluant d'office une partie du public (les républicains, considérés comme des idiots réacs par Sorkin, le *showrunner* tout-puissant de la série). Un jeu de balançoire qui a influencé directement la petite sœur Showtime, laissant Mulder baiser comme un lapin la terre entière pendant que le gendre idéal *Dexter* découpe poliment le méchant violeur pour le plus grand plaisir des justiciers obèses. Jackpot assuré.

Netlost

Sans parler des catastrophes économiques engendrées par les annulations à répétition, les networks se sont vautrées royalement dans un espoir utopique de voir renaître la grande série *easy-money* post-*Lost / 24*. Le concept est mort, le modèle épuisé. *The Nine, Flashforward, Revolution, Terra Nova*, liste non exhaustive qui est symptomatique d'un entêtement suicidaire et d'un regard passéiste sur la télévision américaine. Voulant à chaque rentrée frapper fort sur la tête des câblées, les grandes chaines publiques ne cessent d'échouer (*Last Resort*, le dernier délire patriotique en date) pour mieux se recroqueviller dans la redondance des séries policières et des sitcoms gavées aux rires enregistrés, là où la créativité meurt. Elles ont inlassablement tenté de formater le concept feuilletonnant (des saisons à 20 épisodes) sans voir l'évolution de la demande qui n'en peut plus de la théorie du complot. Tiens, le monde n'a plus d'électricité. Tiens, le monde est trop pollué. Tiens, le monde s'endort. Sans s 'en rendre compte, les networks ont pris dix ans dans la tronche. Et la gueule de bois n'est pas prête de passer car la nouvelle génération des cryptée débarque, Starz en tête avec une montée en gamme illustrée par *Spartacus* ou, dans une moindre mesure, *Magic City*.

Les networks se sont vautrées royalement dans un espoir utopique de voir renaître la grande série easy-money post-*Lost / 24*

The US complex

La solution passerait-elle par des axes parallèles, comme la Fox qui libère la créativité de ses *showrunners* sur sa chaîne-fille - câblée - FX (*Louie, Sons of Anarchy, Justified, The Shield*) ? The CW, filiale hertzienne de CBS et de Warner, va encore plus loin en se spécialisant sur la niche des *teens*. De l'ancêtre *Dawson* à *The Vampire Diaries* du maître Kevin Williamson, en passant par *The L.A. Complex* ou *Arrow*, la qualité est au rendez-vous ; chose surprenante au vu des pitchs initiaux. Leurs grandes sœurs feraient bien d'en tenir compte, sous peine de voir leur place dans l'industrie en hyper-croissance de la série « sérieuse » réduite à néant. « *La guerre des chaînes ne se résume plus à une simple bataille de la meilleure audience*, nous révèle Charlotte Papet, rédactrice en chef de *SeriesAddict.fr. Début 2000, les chaînes ont lancé des séries à concepts nouveaux qui ont donné le ton pour une nouvelle génération. Le mouvement s'essouffle néanmoins depuis quelques années sur les networks qui tentent désespérément de retrouver ce phénomène, en vain, alors que les chaînes câblées se sont octroyées le droit d'aller encore plus loin, quitte à tomber parfois dans le trash pour surprendre et, assez souvent, réussir* ».

LA GUERRE DES CHIFFRES

HBO est un modèle économique qui marche. Basée essentiellement sur les abonnements, elle est aujourd'hui un modèle du genre dans la promotion et la diffusion.

1995, année charnière et début de la révolution, HBO passe son budget série de 50 à 300 millions d'euros. Sans recettes publicitaires, ce sont les abonnés qui (se) payent leurs programmations ambitieuses. Et ça marche, de 1995 à 2007, le chiffre d'abonné a augmenté de 50%, portant le chiffre à 81 millions d'abonnés dans le monde. Ajoutez à cela la part des revenus liés à la vente de contenu passant de 5% à 20% de 1997 à 2004 (imaginez vous, la seule vente DVD des *Sopranos* a remboursé intégralement les trois premières saisons) et HBO est devenue l'une des filiales les plus rentables de la compagnie Time Warner. AMC et, a fortiori, Showtime sont encore, en terme d'audiences et de budgets, loin de la forteresse HBO. **P.L.**

DES ANNÉES 2000 À AUJOURD'HUI, BILAN DES FORCES EN PRÉSENCE

NETWORKS



ABC

GOLDEN BELT

Lost (2004-2010) qui marquera à jamais l'histoire de la série américaine.

KNOCK OUT

Flashforward (2009-2010), gouffre financier et médiocrité symptomatique de « l'après-*Lost* ».

SPARRING PARTNER

10 millions de dollars le pilote, 4 millions l'épisode pour *Lost* et *Flashforward* : fini les conneries, les budgets ont été réduits de moitié.

LE DON KING

Anne Sweeney, nouvelle directrice « ABC television group » après le débarqué Stephen Mc Pherson (Cf. *Knock-Out*) : *« Il n'y a aucun moyen de gagner de l'argent au XXIe siècle avec le modèle du XXe. Il faut tout changer ».*

BILAN

On a cru au renouveau, à la prise de risque avec *Last Resort* ou *666 Park Avenue*. C'est un nouveau fiasco, les deux sont déjà annulées. ABC ne se concentre plus que sur l'*easy-money* (le policier) et les nouveaux moyens de diffusions internationales via la VOD et notamment *Hulu.com*.



CBS

GOLDEN BELT

CSI (2000 à aujourd'hui), non pas pour l'intérêt véritable (limité dans le temps) mais pour son impact en France, première série américaine à s'imposer en prime time sur TF1. Et depuis, toutes les chaines ont suivi.

KNOCK OUT

Eleventh Hour (2008-2009) et son fameux « pari à 30 millions de dollars ». Censé être le nouveau *X-Files*, finalement une vieille soupe froide pseudo-scientifique sans l'ombre d'un calcul intelligible.

SPARRING PARTNER

Après l'échec d'*Eleventh Hour*, la CBS a serré la ceinture mais balance l'essentiel de son fric dans *Amazing Race*. Un épisode *CSI* tourne à 2 millions de dollars, largement compensé par l'horaire-pub très élevé (300 000 dollars / 30 secondes).

LE DON KING

Leslie Moonves, gourou de CBS qui a la main mise sur tout l'entertainement s'agace de la comparaison avec les chaines câblées. *« Je pense que* Mad Men *est merveilleux. Je pense que* Breaking Bad *est tout aussi formidable. Mais n'oublions pas qu'ils font 1/10e de l'audience de* NCIS. *Je reconnais leurs talents mais on ne joue pas dans la même ligue de football ».*

BILAN

CBS est symptomatique du néant créatif qui pourrit les networks. Au lieu de prendre des risques, on commande un J.J. Abrahams bien terne (*Person of Interest*), on blinde la grille de policiers là où les taux horaires sont les plus forts et on se plante royalement sur les « fausses-bonnes-idées » (*Elementary*). CBS est résigné et ne tente même plus.



FOX

GOLDEN BELT

24 (2001-2010), l'anti-terrorisme sans censure, tortures, bombes atomiques et stigmatisation, l'Amérique, la vraie, et en temps réel.

KNOCK OUT

Terra Nova (2011-2012), on a cru à une blague. Un sketch ridicule d'une saison, nous, on n'a toujours pas compris.

SPARRING PARTNER

Une saison de 24 pour 35 millions de dollars, le pilote de *Terra Nova* estimé entre 12 et 15 millions de dollars. Rien à rajouter.

LE DON KING

Kevin Reilly, l'extravagant patron de la FOX balance sur les annonceurs : « Glee ? *Ils n'en voulaient pas, inclassable pour le spectateur moyen. Ils ne savent pas exprimer ce qu'ils veulent ou aiment ce qu'ils ne peuvent pas imaginer ».*

BILAN

Surfant sur les séries « adogeek» comme *Glee* ou *New Girl*, la Fox s'en sort malgré un crash, celui-ci plus discret, avec *The Mob Doctor*. Mais l'on soulignera surtout son *American Horror Story* sur la petite câblée FX, boucherie sanguinolente purement jouissive. Mais le pessimisme est de rigueur, le nouveau *24* s'est barré sur le câble (Showtime).

CHAÎNES CABLÉES



HBO

GOLDEN BELT

The Wire (2002-2008), l'absolue série de David Simon, dramatique véracité d'un Baltimore sombre, nerveux et magistralement laid.

KNOCK OUT

Luck, Michael Mann et Dustin Hoffman, un casting imparable. Sauf qu'on ne comprend rien à ces histoires de canassons.

SPARRING PARTNER

A partir de 1995, son budget annuel est multiplié par 6 (300 millions de dollars), le pilote de *Deadwood* dépasse les 4,5 millions de dollars.

LE DON KING

Richard Piepler, le co-PDG parle de l'attrait du cinéma *pour la télévision chaque année plus grand. « L'année prochaine, nous avons deux téléfilms prévus : un réalisé par David Mamet avec Al Pacino et Helen Mirren* (un « biopic » sur Phil Spector, *ndlr), l'autre réalisé par Steven Soderbergh avec Matt Damon et Michael Douglas »*. On vous avait dit ça il y a cinq ans, vous auriez sauté au plafond. Aujourd'hui, c'est naturel.

BILAN

Plus qu'une chaine, un modèle. Nous citons en tête d'affiche *The Wire* mais que dire des *Soprano*, des cultes néo-zélandais de *Flight of the Conchords* ou de l'immense *Game of Thrones*. HBO est une machine économique sans pareil, gérant à merveille la prise de risque (*Treme, Newsroom*) et l'easy-money (*True Blood, Girls*).



SHOWTIME

GOLDEN BELT

Dexter (2006-en cours). Oui laissons le temps à Homeland de grandir, encore. Et oui, *Stargate SG-1*, c'est vraiment trop mauvais.

KNOCK OUT

United States of Tara (2009-2011), une fois le concept compris, du Diablo Cody avec une Toni Colette tête-de-claque, ça gave.

SPARRING PARTNER

La Floride qui offre 15% de réduc' à un *Dexter* low-cost, Showtime a mis le paquet sur Homeland, 3 millions de dollars par épisode. Le budget annuel de la chaine ne dépasse pas les 150 millions de dollars.

LE DON KING

Matthew Blank, le new-comer aux dents longues, PDG de Showtime qui ne supporte pas la comparaison avec l'ogre concurrent HBO : *« Nous ne sommes pas dans le business à tout prix comme les autres chaines, nous pensons le business par le coeur et l'esprit. Et Homeland est la première a marqué la télévision par le coeur et l'esprit »*.

BILAN

Intercalé entre les audiences de AMC et les investissements colossaux de HBO, Showtime c'est la petite dernière, bien mignonne, un brin frêle mais qui n'hésite pas à hausser la voix. Avec *Homeland* et un *Dexter* en fin de parcours, Showtime prend chaque année, une nouvelle ampleur, bientôt décisive. C'est la seule des trois à encore gagner des abonnés. Cette rentrée de janvier s'annonce palpitante…



AMC

GOLDEN BELT

Mad Men (2007-en cours), nostalgique du costume trois pièces et du cigare en lieu public, chaque année, les Emmy tombent et l'audience grimpe.

KNOCK OUT

Hell on Wheels (2011-en cours), indulgent face à une première saison moyenne, mais pas de pitié pour la seconde, soporifique

SPARRING PARTNER

Malgré un succès critique énorme, les coupes budgétaires sont de plus en plus nombreuses. Exemple : l'épisode d'un *Walking Dead* descendu sous les 600 000 dollars.

LE DON KING

La réussite de AMC est très récente (moins de cinq ans) et Josh Sapan le big boss exhorte les pubards à faire confiance à lui, ainsi qu'à sa chaine en pleine mutation. *« Notre évolution est tellement rapide, la chaine est totalement différente d'il y a quatre ou cinq ans. Nous sommes sous-estimés mais ce n'est pas le moment de nous lâcher »*.

BILAN

Avec des réussites critiques (*Mad Men, Breaking Bad*), AMC a misé sur la qualité plutôt que la quantité et s'impose un maximum de cinq créations pures par saison. Supérieur à Showtime en audience mais toujours derrière HBO, AMC c'est la force apaisée, qui impose ses créations originales d'une main froide et ferme, privilégiant parfois l'intellect aux explosifs (*Walking Dead, Heel on wheels*).



LE RETOUR DE LA K7

Bande à part

Des catacombes de la culture populaire aux rayonnages des disquaires indés, la cassette audio revient en force, omniprésente pour qui veut bien la débusquer. Simple phénomène de mode ou antidote à la société du spectral ?

PAR JULIEN BÉCOURT & SYLVAIN QUÉMENT / PHOTO : D.R.

« *Il est assez plaisant de voir les cassettes continuer d'affluer quotidiennement chez WFMU : je suis littéralement enseveli sous une baignoire de trucs à explorer* ». Brian Turner, patron de la radio-culte du New Jersey, nous le confirme : dans une société où les « iMachins » hors de prix se périment en trois ans, le bruissement d'une bande magnétique effleurant les têtes de lecture de quelque magnétophone quadragénaire prend subitement des airs de dissidence. Support bon marché, la cassette est aussi terriblement liée au vécu pour les générations d'ados ayant mitonné leurs premières compiles sur des postes préhistoriques. Basse fidélité mais indestructible, elle incarne ce vestige d'une époque pas si lointaine où l'obsolescence n'était pas encore programmée et où le temps de la copie était encore équivalent au temps de l'écoute. Une aberration à l'ère de l'hyper disponibilité digitale ? Plutôt un contrepoint bienvenu, car c'est en réinjectant ce qu'il faut d'effort et de rareté que cet objet iconique vient raviver un désir en berne.

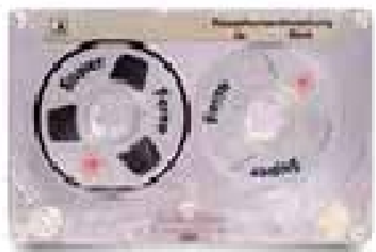
Subculture bizarroïde

Si le réseau des passionnés de la bande se maintient à flots, c'est bien évidemment sous l'influence du catalyseur Internet. Car loin d'être l'œuvre de quelques néo-luddites en lutte contre des moulins à vent, le bourgeonnement de micro-labels que l'on constate aujourd'hui est bien le fait de prospecteurs plus connectés que quiconque, mais qui ne se satisfont pas du téléchargement digital comme unique horizon. A l'heure du *cloud* omniprésent, opter pour un medium plus-souterrain-tu-meurs relève donc autant de la démarche esthétique que de l'activisme politique. Accessible à tous à peu de frais, la cassette permet aux exclus d'une industrie normative de concevoir de beaux objets, rapidement dupliqués et diffusés en petites séries. En cela, elle reste fidèle à son histoire, son évolution parallèle à celle des formats « nobles » ayant toujours été privilégiée par les empêcheurs de tourner en rond : depuis les années 1980, où elle fut un support privilégié pour la musique industrielle, la synth pop et l'avant-rock, le hip-hop et le punk-hardcore, jusqu'à la décennie 1990-2000, où elle s'affirma comme refuge d'une subculture low-fi bizarroïde (de Shrimper à Chocolate Monk, en passant par Beast666 ou Börft), parallèle à la mouvance rave qui générait ses propres *mixtapes* acid house, drum'n'bass ou gabber.




















Nébuleuse vivace

Dans cette entreprise de réhabilitation d'un rapport actif à la musique, il faut se donner la peine d'aller fouiner sur le Web pour dénicher le diamant dans le monceau de productions dispensables : orfèvrerie visuelle et sonore chez NNA, promesses de voyages sonores interstellaires chez Digitalis, *sound art* et explorations électroniques du côté de Tapeworm, électro crasseuse et ghetto-house pour la maison Trilogy, ferments bruitistes et antisociaux pour Chondritic, Sicsic, American Tapes ou Hospital... Des fantômes magnétiques hantant les Devon Folklore Tapes aux divers groupes percutants (Pneu, Cheveu, le Club des Chats...) que l'on retrouve chez NO=FI, la nébuleuse est donc toujours vivace. Et l'on peut se réjouir de voir toutes les niches converger pour donner lieu à un grand chamboulement des genres : le drone-folk et le black métal y côtoient la techno, le vomi noise s'y acoquine avec les enluminures de synthétiseur, le hip-hop et le R&B y trouvent des accointances inattendues avec la new-wave ou le psychédélisme le plus barré. De Deerhoof à Beak>, les têtes de gondole indie ne sont pas en reste : tout le monde y va de sa cassette à tirage limité, et les labels plus « classiques » emboîtent le pas, tant dans la réédition haut-de-gamme (Finders Keepers et Minimal Wave en tête de ligne) que pour la nouveauté (Domotic chez Clapping Music).

A l'heure du *cloud* omniprésent, opter pour un medium plus-souterrain-tu-meurs relève autant de la démarche esthétique que de l'activisme politique

Walking dead

Si la façade fait encore illusion, qu'on ne s'y trompe pas : les derniers fabricants sont sur la sellette, et cette subite effervescence a des airs de dernier baroud d'honneur avant le sacrifice annoncé, rappelant celui du format Super 8 qui avait lui aussi sa scène et ses réseaux. Mais la cassette est un zombie tenace, qui n'a pas fini de traîner sa carcasse récalcitrante dans les décombres de notre société de consommation.

BLOGS À PART

En traquant les sons étranges de ces pays où les cassettes fleurissent sur les étalages populaires, les blogs musicaux ont massivement contribué au retour en grâce du format.

« J'ai passé un an au Ghana à faire des recherches sur le mouvement hip-hop local, et suis rentré avec des boîtes remplies de cassettes », explique Brian Schinkovitz, maître d'œuvre de l'incontournable Awesome Tapes From Africa. *« C'est un medium flexible qui fonctionnera toujours, même s'il se tord ou s'abîme. Je voulais retranscrire cette musique telle qu'elle est entendue sur place, en club ou dans la rue, et j'ai pensé qu'une focalisation sur ce format refléterait mieux cette ambiance spécifique»*. Aujourd'hui, la nébuleuse de blogs dédiés à la bande magnétique couvre tous les styles, du funk Thaï de Monrakplengthai.blogspot.com au Chaâbi autotuné de Moroccantapestash.blogspot.com en passant par la pêche aux canards de Dalstonoxfamshop.blogspot.com : une résurrection comparable à celle constatée pour la VHS sur moult plateformes de cinéma bis. La caverne d'Ali Baba est ouverte et, de sa lucarne, on voit le monde...

LABEL À PART

La nostalgie n'est pas le moteur principal des pourvoyeurs de cassettes : en témoigne The Tapeworm, l'un des labels les plus excitants et novateur du moment, aux jaquettes signées du dessinateur-culte Savage Pencil.

« Notre projet est né au printemps 2009 : plusieurs musiciens proches venaient d'enregistrer des cassettes pour d'autres labels et souhaitaient présenter une musique nouvelle spécifiquement créée pour ce format splendide. Nous avions sympathisé à l'époque avec les gens du label Touch - pionniers de la culture cassette des années 80 - et Mike Harding nous a généreusement aidé à monter notre structure. Nous souhaitons présenter la plus grande variété d'artistes possible, sans restrictions de style. Nous leur demandons de travailler en tenant compte des spécificités sonores du format, de son histoire et de ses limitations. Nos distributeurs sont tenus de ne pas fournir de pré-écoute, car nous voulons préserver la découverte à l'aveugle, la prise de risque, le goût de l'inconnu. Nous conservons des prix bas à dessein. Tant que nous trouverons des fabricants et des artistes plébiscitant la cassette, nous poursuivrons dans la même voie. C'est le format le plus sexy et fiable qui soit, largement sous-estimé. Et il pourrait bien survivre au vinyle».

tapeworm.org.uk



QUE CACHE LA BRUME DE L'HISTOIRE RUSSE ?

SERGEÏ LOZNITSA

Roads to nowhere

L'histoire soviétique faisait déjà froid dans le dos dans *My Joy*. Avec *Dans la brume*, Sergei Loznitsa y plonge les mains avec la même témérité chirurgicale, sondant encore un peu plus loin l'essence humaine. Sa vison est radicale mais jamais figée, méthodique et pourtant expérimentale.

PAR YAL SADAT / PHOTO : D.R.

Du cinéma de Loznitsa, on retient trop souvent le versant inhospitalier. Narrations migraineuses, temps distendu, quintessence du film russe et draconien : certains crient au traquenard *arty* (au sujet de *My Joy* surtout), d'autres à la démonstration de force (on l'a entendu en mai dernier, à Cannes, où nous l'avons rencontré). Pourtant, sa radicalité sert une ambition plutôt classique : bâtir le romanesque à la seule force du cadre et de la durée, dépouiller le monde alentour jusqu'à l'os. Avec ses 2h10 d'errance boisée, taiseuse, et son sujet non moins costaud (la marche de l'histoire), *Dans la brume* vise avec insistance l'épure cérébrale des Bresson, Dreyer ou Ozu, maîtres dont Loznitsa se réclame. Mais, malgré cette ambition aussi haute qu'inquiétante, impossible de lui reprocher de se complaire dans l'hermétisme cabot. En se laissant happer par sa mise en scène, on réalise que chaque plan, chaque stase, supportent le fardeau existentiel et historique accablant le héros, Souchénia, triste sire accusé de mutinerie par l'Allemand et de traîtrise par la résistance. Etau cauchemardesque, impasse absolue dont seule la vérité (l'innocence de Souchénia) serait l'échappatoire. Le tour cruel de Loznitsa consiste justement à poser cette vérité, puis à l'égrener en glissant d'une perception à l'autre, avec la froideur du logicien. De mire en mire, morale et justice deviennent relatives, et finissent par s'annihiler dans les nappes vaporeuses où se croisent les réalités de chaque personnage.

Déterminisme vs. libre-arbitre

A ce carrefour maudit, l'individu aussi est sacrifié sur l'autel de l'Histoire,



4/5 Biélorussie, années 40. Trois vérités, trois perceptions s'entrechoquent, brutal produit d'un engrenage démoniaque - l'Histoire, tout simplement. Avec ce principe à la Kurosawa, et sa mise en scène rigide, Loznitsa peut avoir l'air de donner dans le pensum tout en force. Mais la méthode sert un voyage halluciné dans les recoins obscurs du passé soviétique, renforcé par une certaine expérience des durées et une sourde brutalité toujours tapie dans l'image. **Y.S.**

***Dans la brume*, de Sergei Loznitsa**
En salles le 30.01.13

saleté colossale contre laquelle il ne peut rien : sa vérité, son existence importent peu face au rouleau compresseur de la machine politique. On retrouve là l'hypothèse fataliste qui taraudait Loznitsa le scientifique (il fut mathématicien avant d'entrer à la VGIK) dans *My Joy*, le même pas déterministe écrasant sur son passage le concept de libre-arbitre. « *Je m'intéresse aux situations dans lesquelles l'Homme n'a aucun choix. Le roman que j'adapte décrit des impasses et les décortique méticuleusement. Il va totalement à l'encontre de la tradition romanesque russe, obnubilée par le problème du pouvoir, peuplée de héros puissants et mettant l'homme au centre du monde. Ici, c'est tout l'inverse : les personnages sont soumis à des interdits, des restrictions innombrables. Le film montre que l'individu n'est pas le seul responsable de sa paralysie : il subit les mouvements de la société* ». Comme l'histoire humaine, le récit avance avec opiniâtreté, claquemurant ses héros, prisonniers du temps et de ses engrenages logiques. Prisonniers, aussi, d'un maquis conçu comme un grand enclos végétal, où la mort patiente, en jachère. « *J'ai abordé les natures mortes et les paysages en m'inspirant de Bruegel et de sa* Chute d'Icare *: j'aime ces peintures dont l'idée centrale, effroyable, est dissimulée par la beauté, l'harmonie du décor. Icare se noie au milieu de l'indifférence générale, entouré par une nature resplendissante. La nature de* Dans la brume *dissimule aussi quelque chose d'horrible* ».

S'emparant de concepts thématiques (le poids de l'Histoire, triste tarte à la crème des fictions de l'Est) pour en faire de pures expériences hypnotiques, Loznitsa signe moins des films-mondes que des films-trips

Road-movie temporel

Tout étant calculé avec le même scrupule chez Loznitsa, on craint de se voir imposer une lecture balisée. Si le film laisse en effet ce goût âpre de la sentence sans appel, il faut voir que ses constats-couperets appellent une méditation sans limites, pas si loin d'une recherche existentialiste - qui démonterait, dans un élan hérétique, la définition de la liberté comme essence humaine. De la recherche, l'ancien matheux ne fait d'ailleurs que ça. De la recherche sans routes, même, dans *My Joy*, où il tentait de comprendre comment la Russie contemporaine avait pu déboucher sur un tel sinistre, ratissant les zones noires d'une nation faite de « *voies vers nulle part* ». Recherche documentaire, aussi, quand l'Ukrainien tenait des carnets de voyage où la sociologie, comme le cinéma, n'était qu'expérience. Avec *Dans la brume*, la quête est cette fois temporelle plutôt que spatiale. « *Chaque événement historique trouve sa cause à l'intérieur d'épisodes antérieurs, eux-mêmes motivés par des choix encore plus lointains. Pour remonter aux racines d'une situation, mon film tente de dérouler étape par étape cette suite d'événements et de mauvais choix passés, que nous ne contrôlons pas mais qui déterminent notre existence* ». Sur l'écran, ce fameux retour « aux racines » des événements prend moins la forme d'un petit exposé didactique et misanthrope, façon Haneke, que d'un voyage au sens propre : comme *My Joy*, *Dans la brume* peut s'éprouver comme *road-movie* horrifique à travers le passé, en apnée dans une certaine nébuleuse de temps où quelqu'un, quelque part, dans la forêt biélorusse, a fait le mauvais choix.

Films-trips

S'emparant ainsi de concepts thématiques (le poids de l'Histoire, triste tarte à la crème des fictions de l'Est) pour en faire de pures expériences hypnotiques, Loznitsa signe moins des films-mondes, en fin de compte, que des films-trips. Des films-trips minimalistes, méthodiques et ciselés. La mise en scène péremptoire, de même, assassine le libre-arbitre du public comme elle assassine celui des personnages : à toute idée pessimiste sa traduction esthétique, son coup de matraque visuel. En exigeant à tout prix un alibi, un sens révolutionnaire qui justifie son sérieux marmoréen, on refuse de voir les propositions aventureuses, la folie masochiste du cinéma de Loznitsa, dont la dialectique ne va pas sans une certaine expérience de la douleur, et surtout du temps. « *Le film travaille beaucoup la temporalité, parce que c'est son vrai sujet : si vous cherchez à comprendre ce qui vous arrive maintenant, vous devez aller démêler les fils du passé.* A la recherche du temps perdu, *si vous voulez* ».

LES CRITIQUES JEUX VIDÉO, TOUS CORROMPUS ET FIERS DE L'ÊTRE ?



LA PRESSE JEUX VIDÉO

Enfants pourris gâtés

Toujours en quête d'approbation artistico-déontologique, le petit monde du jeu vidéo se prend la tête et pose d'une voix grave des accusations autocritiques sur la connivence entre journalistes des médias et éditeurs de jeu vidéo. On en rit encore…

PAR JÉRÔME DITTMAR & CYRIL LENER

En octobre dernier, le premier coup porté vient d'un chroniqueur du site *Eurogamer*, Robert Florence, dénonçant l'apparition en mode homme-sandwich d'un confrère, Geoff Keighley, immortalisé entre des paquets de Doritos, une pub *Halo 4* et des bouteilles de Moutain Dew. L'article, finalement sucré par *Eurogamer*, provoque alors l'ire de la communauté des joueurs et la démission de son auteur. Empreint de morgue et de gravité (risiblement illégitime), émerge alors de la communauté Internet des gamers le sulfureux terme de… « *Doritos Gate* ».

Oui Oui se fait des ennemis

Sans doute en manque de débat depuis que les journalistes ont trouvé mieux à faire que d'arroser le marronnier annuel « *du jeu violent qui rend violent* », le scandale atteint nos côtes. Et Daniel Schneidermann (*Arrêt sur images*) de convoquer dans la foulée quelques têtes du landerneau vidéoludique pour débattre de la situation ambiguë entre les journalistes de jeu vidéo et les éditeurs. Un débat archi dominé par le wonderboy Julien Chièze (mascotte de *Gameblog*, le *Closer* du jeu vidéo), dans le rôle de « Oui Oui au pays du déni ». Dans son exercice de *damage control*, il a face à lui des rédacteurs en chef de *Canard PC*, *Gamekult* et *Usul* (sniper pour jeuxvideo.com). Tous sont lucides, mais bien moins rodés à la discussion en plateau TV. A défaut de convaincre, Julien Chièze occupe donc le terrain. Au final, maîtrisés ou inaudibles, tous les discours se noient dans une quête de rectitude morale qui sent bon les cours de cathé. Entre règlement de compte, démagogie décomplexée et arrogance des journalistes d'*Arrêt sur images* (comment peut-on juger d'un jeu dans un 4 étoiles ?, s'offusquent-ils), l'émission est un échec. Pour la prolonger, ces derniers nous téléphonent afin d'en savoir plus sur nos fameux press kit, apparemment fous. Pas de bol : un porte carte de visite *Halo*, il faut bien l'admettre, ça nous fait pas rêver !

La presse jeux vidéo spécialisée s'est toujours considérée comme un guide d'achat, il était logique qu'elle finisse par se faire avaler par ce qu'elle vend

The Office

De quoi est fait le quotidien d'un pigiste pour la presse spécialisée ? De dizaines de spams d'annonces de jeux et de daubes à 99 centimes d'euros sur l'*AppStore* ; de quelques invitations à des cocktails de lancement (open bar, évidemment !), d'une ou deux propositions sérieuses d'interviews ou de *previews* chez l'éditeur, de quelques coups de fils d'attachés de presse (avec tutoiement de rigueur) et, parfois, du passage d'un coursier livrant un jeu à tester. Bien que le critique culturel généraliste de jeu vidéo soit soumis aux mêmes contraintes que le rédacteur spécialisé (un jeu nécessite 8 à 10 fois plus de temps pour être apprécié en comparaison d'un film, qu'on le sache), il se trouve un peu à la marge. Ce qu'il gagne en indépendance (les annonceurs des sites de jeux vidéo sont presque exclusivement des éditeurs de jeu, contrairement à ceux de la presse culturelle), il le perd en occasion de collusion et de petits cadeaux. Autant dire que lorsqu'un éditeur se montre attentionné, le pigiste culturel savoure ces conditions de travail, sachant que, comme on le constate régulièrement une fois le jeu achevé et sérieusement testé, une simple *preview* peut aisément berner tout le monde.

The Party

Sans résumer le cas du généraliste aux *Inrocks* ou *Libé*, il faut bien l'admettre, nous profitons. Car oui, on apprécie de pouvoir se murger lors d'événements organisés par les éditeurs et peuplés d'hôtesses en cosplay. Oui, on aime être hébergés à Los Angeles dans des suites à 250 euros la nuit pour pouvoir toucher un titre Activision que tout le monde attend. Oui, on n'est jamais contre le fait de repartir avec un iPod Nano après la présentation d'un *Call of Duty* à la Bourse de Paris, comme on se referait bien un dîner aux chandelles dans un manoir londonien (merci *Alan Wake*). On ne se lasse pas non plus d'entendre répondre à nos demandes de jeu à tester, une voix sensuelle nous susurrant « *Je te l'envoies sur PS3 ou 360 ?* », pour découvrir le lendemain dans nos boîtes aux lettres l'objet du désir (accompagné d'un t-shirt toujours trop grand). Quand Nintendo nous invite en Angleterre, et qu'on multiplie les tournois de *MarioKart* dans l'Eurostar sous le regard effaré et vaguement réprobateur des gens normaux qui ont un « vrai travail », qui refuserait cette ambiance de colo pour rester, incorruptible, dans un contreplaqué de Levallois-Perret ?

Condormen

Alors question : est-ce que toutes ces attentions nous éloignent du devoir d'objectivité ? La belle affaire… Le *Doritos Gate* et ses laudateurs n'ont fait que mettre à jour une lapalissade dans laquelle se sont engouffrés les défenseurs d'une hypocrisie morale. La presse spécialisée s'est toujours considérée comme un guide d'achat, il était donc logique qu'elle finisse par se faire avaler par ce qu'elle vend. Personne n'est dupe : un coup d'œil aux notes de la presse anglo-saxonne, de *Famitsu* (la référence japonaise) ou d'un jeuxvideo.com montre un lissage flagrant par le haut, les pourris ne se cachent pas - quant à ceux comme *Gamekult*, qui a refusé de revoir une note à la hausse pour un test d'*Heavy Rain* suite à une demande insistante de Sony (et qui l'a fait savoir), ils savent que balancer c'est jouer avec le feu, mais pas forcément moins payant pour l'image. Tout est clair pour qui veut voir, et l'affaire témoigne finalement de la médiocrité d'un milieu qui, paniqué, et se cherchant une défense, voudrait se payer à moindre frais une casquette de journaliste pour rejouer les *Trois jours du Condor*. Suscitant du coup l'appétit putassier d'un Schneidermann qui, largué, juxtapose des leçons d'éthique sur un milieu qu'il découvre. Tranchons : la déontologie professionnelle que l'affaire a révélée ne touche pas celui qui assume ce qu'on lui donne. Qu'on laisse librement dénoncer les tartufferies de ce milieu, qu'on ne juge également les profiteurs et les opportunistes que sur ce qui compte vraiment : la pertinence de leur travail et la confiance en l'intelligence qu'ils placent dans leurs lecteurs. A ce niveau-là, en effet, le milieu frôle indéniablement le « tous coupables ».



LE GRAND ROMAN SUR LA GUERRE EN IRAK ?

BEN FOUNTAIN

Homeland again

Après Kevin Powers (*Yellow Birds*) ou David Abrams (*Fobbit*), c'est au tour de Ben Fountain d'écrire sur les guerres américaines des années 2000. Son impressionnant *Fin de mi-temps pour le soldat Billy Lynn* est peut-être rien moins que le *Catch 22* de la guerre en Irak. Rencontre.

PROPOS RECUEILLIS PAR FABRICE COLIN / PHOTO : THORNE ANDERSON

Chronic'art : Le sujet de la guerre en Irak demeure-t-il sensible aux Etats-Unis ?
Ben Fountain : A l'époque de mon roman, il existait un gouffre entre la réalité de la guerre telle qu'elle était vécue par les premiers concernés (les soldats, les Irakiens) et la perception erronée que les Américains pouvaient s'en faire. Fondamentalement, cette guerre était basée sur des mensonges : Saddam Hussein n'avait rien à voir avec les attaques du 11-Septembre, son régime ne possédait aucune arme de destruction massive, et la démocratie n'allait certainement pas se propager par magie à travers tout le Moyen-Orient. Dans *Fin de mi-temps*, je voulais mesurer l'effet de ces mensonges sur le pays.

Avez-vous craint les réactions de soldats et de vétérans ?
Je me sentais une responsabilité fondamentale : décrire le plus fidèlement possible la vie de ces gens. Par ailleurs, je tenais à ce que les considérations politiques traversant le roman émanent de façon honnête des actions et pensées des personnages, et ne soient pas le reflet de mes propres convictions.

Le théâtre de l'action est un match de football américain au Texas Stadium. On pense à *Outremonde* de Don DeLillo, le stade comme monde en réduction. Comment vous est venue cette idée ?
C'était en 2004, le jour de Thanksgiving, à la mi-temps d'un match des Dallas Cowboys : un mélange absurde de militarisme, pop-culture, marketing, patriotisme aveugle et *soft-porn*. Cette absurdité criarde n'était nullement dissimulée, au contraire : elle était fièrement exhibée à la télé en prime-time. J'ai réalisé que c'était la chose la plus folle et surréelle que j'avais vue de ma vie. L'Amérique avait perdu l'esprit. Je voulais parler de ça : d'un pays dont la psyché collective avait sombré.

« Je voulais parler de ça : d'un pays dont la psyché collective avait sombré »

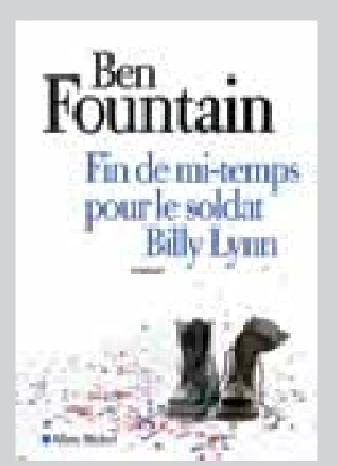
Hollywood recycle-t-il trop rapidement guerre et autres catastrophes ?
Hollywood est une entité totalement cynique, oui, même si de temps à autre un miracle se produit sous la forme d'un bon film. L'idée, c'est d'être « dans le moment », de capitaliser sur l'actualité avant que l'évènement disparaisse des radars. Le fait qu'un film sur l'Irak soit réalisé *pendant* la guerre, ou juste après, ne garantit en rien l'exactitude du propos. Qui sait ? Peut-être faudra-t-il attendre cinquante ans avant qu'un vrai bon film sur cette guerre sorte de nos studios…

Le héros, Billy, n'est pas très cultivé, mais il est malin. A-t-il été facile de se glisser dans sa peau ?
Billy n'est pas allé longtemps à l'école, mais il possède une perception du monde acérée. A cause des expériences extrêmes qu'il a vécues, il s'efforce de comprendre qui il est et où est sa place dans le monde. Durant l'écriture, j'ai essayé de me rappeler quel type j'étais à 19 ans, et j'ai été frappé de me souvenir à quel point la vie était intense à l'époque. D'un côté, vous vivez une expérience très physique, tournant essentiellement autour du sexe. De l'autre, vous devez affronter des questions fondamentales : qui suis-je ? Comment vivre une bonne vie ? Et, pendant qu'on y est : qu'est-ce que c'est, une bonne vie ? Je crois qu'à 19 ans, même le plus paumé des individus est confronté à ces problématiques, ne serait-ce qu'à un niveau inconscient. C'est un âge difficile. La plupart des jeunes ont l'air à moitié cinglé. Je l'étais moi-même.

Vous avez discuté avec de nombreux vétérans. Pensez-vous que la guerre puisse changer la façon dont on considère son pays ?
Parler avec des vétérans a été une révélation pour moi. J'ai été impressionné par leur profonde décence. Ce qu'ils ont dû faire à la guerre a ébranlé leur sens moral. Dans la plupart des cas, ils ont pu se retrancher derrière le fait qu'ils n'accomplissaient que leur devoir. Mais ici, on parle de choses extrêmes : tuer son prochain, le vrai péché originel. Les hommes qui ont connu la guerre passent le reste de leur vie à essayer de se débrouiller avec ça.

Votre roman a reçu un bel accueil critique et a été acheté par le cinéma. Pensez-vous avoir touché vos lecteurs d'une façon spécifique ?
Peut-être mon livre a-t-il mis des mots sur ce que tant de gens ont pensé et ressenti durant les années Bush. Des lecteurs me l'ont fait comprendre : ce livre donnait un sens à la colère, à la confusion et au sentiment d'impuissance qui les habitaient depuis 2001. Pour quiconque se soucie de vérité, ces années-là ont été terribles.

Vous dites réécrire sans cesse vos textes. Le style est-il une arme politique ?
Voilà une question intéressante ! Oui, je crois que le style peut être une arme, si les mots sur la page s'attachent à décrire une expérience humaine de la façon la plus juste qui soit, avec toute l'ambiguïté et la subtilité nécessaires. J'étais très soucieux, en écrivant, de trouver un style qui permette d'incarner au mieux l'expérience de Billy. Mon style a évolué : il est devenu dense et rapide, mêlant passé et présent, superposant des images pour traduire l'extrême confusion du moment. L'Amérique dont Billy fait l'expérience est hors de sa portée : ce n'est rien d'autre qu'une folie collective.



5/5

Il y a ce que vous êtes, il y a ce que les autres voient en vous. Billy Lynn est encore un gamin mais son pays veut faire de lui un héros. En tant que survivant de la compagnie Bravo, fraîchement revenue d'Irak, il participe à la « Tournée de la Victoire », censée convaincre les Américains qu'une bonne guerre ne peut pas faire de mal. Décalé perpétuel, il observe avec effarement les efforts déployés par une cohorte de profiteurs bien intentionnés (un producteur de ciné, entre autres) pour battre le fer pendant qu'il est chaud. Sa famille, elle, serre les dents. Mais de quoi aurait-elle peur ? Plus tendre que sarcastique, plus désabusé que férocement accusateur, *Fin de mi-temps* remet les soldats au cœur de l'Histoire sans jamais sonner réac : une performance. **F.C.**
***Fin de mi-temps pour le soldat Billy Lynn*, de Ben Fountain (Albin Michel)**

LA VIE SUR 5 (À TOI, MAINTENANT)

Némésis pour vous, lecteurs et lectrices adorés ! « LA VIE SUR 5 » suite et encore faim ! Envie de sticker ces délicieux macarons adhésifs ? Vous avez la dalle de (contre-) sens, de justice et une petite vengeance ou récompense à coller ? Alors devenez Gonzo de La Vie et stickez tout ce qui passe sous votre nez, oreilles, yeux, bouche et hum, le reste si vous voulez... N'oubliez pas que la CUL... ture et l'Aaaaaart font partie de la Vie alors défoulez-vous ! *Chronic'art* vous propose toujours de tout noter, ça va de la note pas cool de « 0 » à la note des Dudes, le sémillant et parfait « 5 ». Entre ? Des nuances décimales avec lesquelles vous stickerez pour le pire et le meilleur via votre justice rédemptrice. Alors coller votre note sur n'importe quel support qui recevra votre jugement plastifié et super-collant. Ensuite, prenez une photo du sujet/acte/event noté et envoyez-la à laviesur5@chronicart.com. Les meilleures interventions seront publiées dans le numéro suivant comme celui de Patrick Hospital et son JOKER. Comme lui (dé)jouer et détourer la moelle du concept ! Vous pouvez joindre un texte (1500 signes max). RDV aussi sur le site collaboratif le 20 janvier 2013 avec déjà, en *stand-by* dans les tuyaux, un texte de Frédéric Moulin (WTF expo Bowie à Londres) et un texte du boss du microlabel Nukod : Jean Marc Scialom. Pour le moment et toujours dans La Vie Réelle : *Make my day*... Colle-le mon sticker !

Le spamouraï TH

















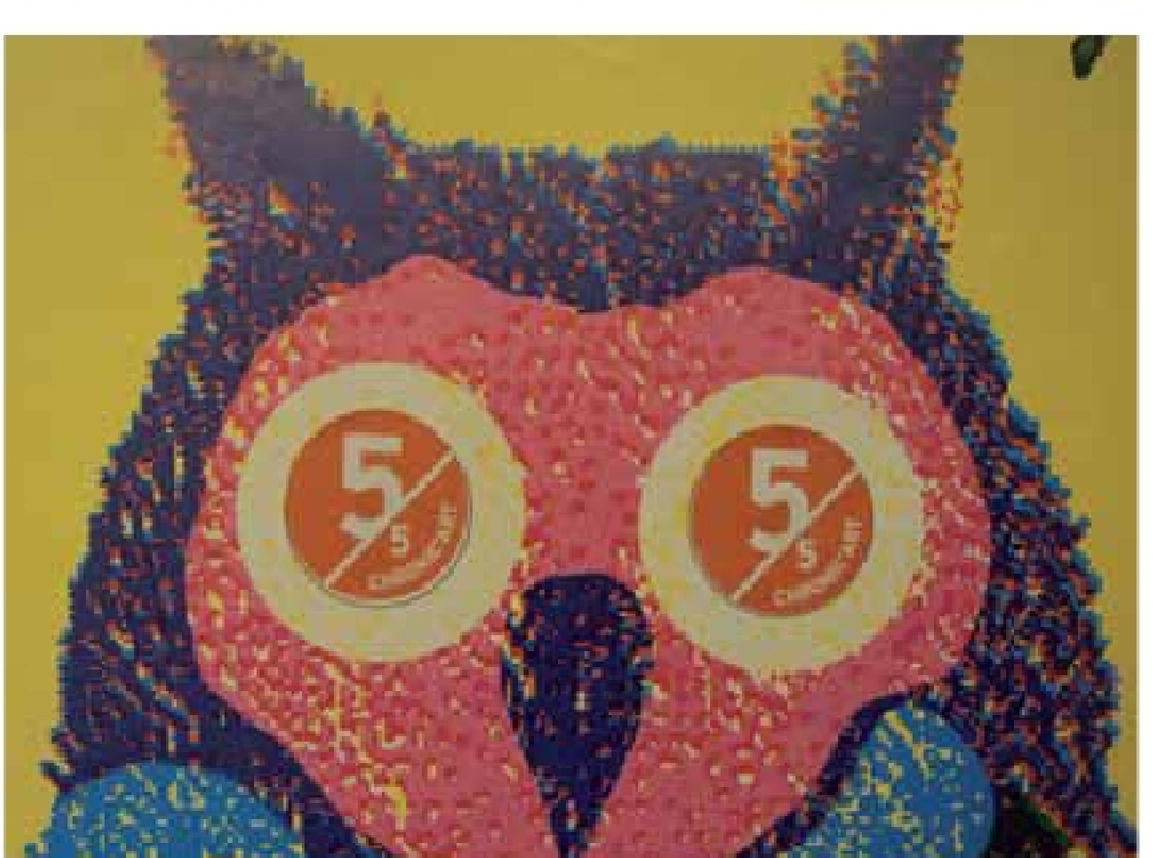














VOEUX 20WTF

Un seul : « *Faire partie de ceux sur lesquels on écrirait, plutôt que le contraire.* » Peter O'Toole (MasterDude) mais pas d'obliga*Fion* hein... Garde çà en mémoire quand tu *coupes du bois* pour les médias et quand *tu tailles dans le sapin*, *alors*... seulement sur des Dudes. ThTh

16 SEMAINES PLUS TARD

Pour la troisième salve de « La Vie sur 5 », nous mettons en valeur un envoi issu du célèbre fronton 2.0 de *Facebook*, le tout premier du reste, juste quelques heures après l'annonce sur le réseau bleu de l'existence des stickers. Ah oui un « fronton » est le mur contre lequel on joue à la pelote basque. Ce feedback (idéal) est un vrai boulot d'artiste-joueur branché sur le *process* de « La Vie sur 5 » et le résultat s'est avéré digne d'une partie, non pas de pelote basque mais de son avatar : le jokari. Vous savez, ce sport de jeunes-vieux schnocks qui se pratique dehors à deux (ou seul comme un con mais libre, pénard, sans emploi du temps ni location de salle) avec comme simple matos une balle en caoutchouc2merde attachée à un socle par un élastique. Topo : la balle, après avoir été frappée avec la raquette (en bois) revient ainsi vers le ou les joueurs comme si elle avait rebondi contre un mur - là, notre Mur invisible est la page officielle de « La Vie sur 5 » - MAIS parfois, la balle revient violemment dans la gueule de celui qui a tapé trop fort ! Il existe aussi le cas de l'élastique qui cède et la balle casse une Vitrine. Cette création-feedback issue de la connexion Paris/Suternes (lieu-dit entre Bordeaux et la capitale M.E.R.D.E.) est signée par un certain Patrick Hospital...



LE JOKER DE L'ART : PATRICK HOSPITAL

Ce joker sur cinq est donc l'œuvre d'un artiste, un lointain contemporain du territoire balisé « art institutionnel ». Il habite près de Bordeaux, depuis quelques années dans une maison sur pilotis qu'il a construite avec l'aide de solides charpentiers. J'aime à imaginer qu'il pratique un mode de vie à la Thoreau ou au moins à l'orée des bois, mais surtout en périphérie des galeries, des musées ; bref, loin des cimetières et des boutiques. Voilà un artiste contemporain qui a fui le système de l'art en prenant congé de la parade des suckers pour écrire dans sa cabane quand il ne coupe pas du bois pour se chauffer. Parfois, il joue sous forme de détournements avec ses contemporains, ceux qui suck les centres Bobobourg. Ce taff de fin bûcheron conceptuel, il l' appelle « Mes dialogues avec ». Je ne sais presque rien de Patrick Hospital à part que je ressens une accointance souterraine évidente. Je l'ai connu via *Facebook* et j'ai découvert ses dialogues/détournements d'art comme des « *exercices d'admiration et/ou de détestation* ». Je les trouve salvateurs, justes, ce sont les exactions sur la Toile d'un joker de l'art comme un certain Le Baron de feu *Mycroft*. Lors d'un échange de mails, Patrick m'a cloué le bec en me spammant : « *Ah! Si je savais nager dans le happening à la con. Je serais heureux. J'achoppe* ». Moi aussi, j'achoppe contre ce magnifique joker, moi l'ex-bouffon de la hype, pardon, « trublion » comme disent les bobos de la profession quand ils veulent castrer les *tricksters*.

L'ART DU JOKER

Parfois dans les jeux un peu con ou « connards » (méchants, cruels et distrayants de la société réticulaire, mondaine des média et des réseaux trop sociaux de la Vie Connectée2merde), quand on doit dire La Vérité ou son ersatz (qui peut en dire encore plus sur nos motivations...), alors pour ne pas se mouiller ou au lieu de mentir, on peut appeler la figure rhétorique du Joker, soit une certaine manière de mettre à distance un sujet, une personne ou un produit - parfois les trois fusionnent dans un même temps pop-marchand dans un « personnage » et son produit dérivé (malheureusement souvent à la dérive...) - micro-phénomène artistique, culturel ou de lifestyle que Le Jeu Social nous oblige à prendre en mains comme une patate, non plus chaude mais littéralement « cramée » et c'est comme si le faitde poser la carte du Joker - ou de coller désormais le sticker joker - sur la table/sur le Web/ sur La Vitrine - relevait d'un congé sabbatique de quelques minutes face à une hypocrisie éternelle que l'on ne veut plus porter telle une croix, échapper ainsi à ce Cure-Dent Géant de Damoclès qui nous pique la conscience et ainsi d'énoncer une pause de pub éthique 100% dégagée derrière les oreilles d'âne ; celles du faux-cancre, comme un certain Bartleby qui énonçait dans la nouvelle éponyme un laconique « *I would prefer not to* ». Je préfère ne pas juger. Joker.



LE JEU DE PAUME

Hé Bel Ami ! Tu dois noter ce premier livre de ce journaliste préfacé par son pote écrivain ? Joker sur cinq ! Et même si tu as des accointances avec tout ce joli petit monde qui marche Main dans la Main avec souvent un couteau suisse derrière le dos - quand le moins médiatique ou talentueux veut dépasser le maitre du buzz ou le plus vaniteux, souvent il le plante -, alors dorénavant, ce *small world after all* aura un sticker joker logé dans la paume de la main. « *Quoi ? Si je veux bosser à Gcul, Anal + ou Culturama ex feu les Inrocks ? Direct Joker/5 !* ». Et que penses-tu, toi, de ce dernier Noël en entreprise familiale ? Du départ de ton collègue d'open space ou le décès de Cet Oncle d'Amérique ruiné ou le départ de Depardiou, cette « vraie ordure » comme il aimait se définir lui-même ? JOKER ! Tu piges ? Alors tu (dé)joues à « La Vie sur 5 » maintenant ? Mais après Patrick Hospital, qui saura jouer au jokari avec moi ? Détourner le logo, le concept, l'amener gentiment sur les rives de l'entropie ? Chiche ou bien... CHICHE ! La suite à la saison 4.

Thierry Théolier - 26 décembre 20WTF et je joins mes Vœux (cf. page précédente)

RECTO AUTOCOLLANTS PART.1

BLANC (VERSO AUTOCOLLANTS)

LA VIE ROBOTIQUEMENT ASSISTÉE

De la révolution numérique à l'avènement d'une condition « anthrobologique », Eric Sadin ramène sa science pour expliquer la vie au XXIe siècle. Ici, la réalité augmentée, qui s'applique à la perception visuelle autant qu'aux perceptions tactiles ou auditives. Tu piges pas ? Tu sors !

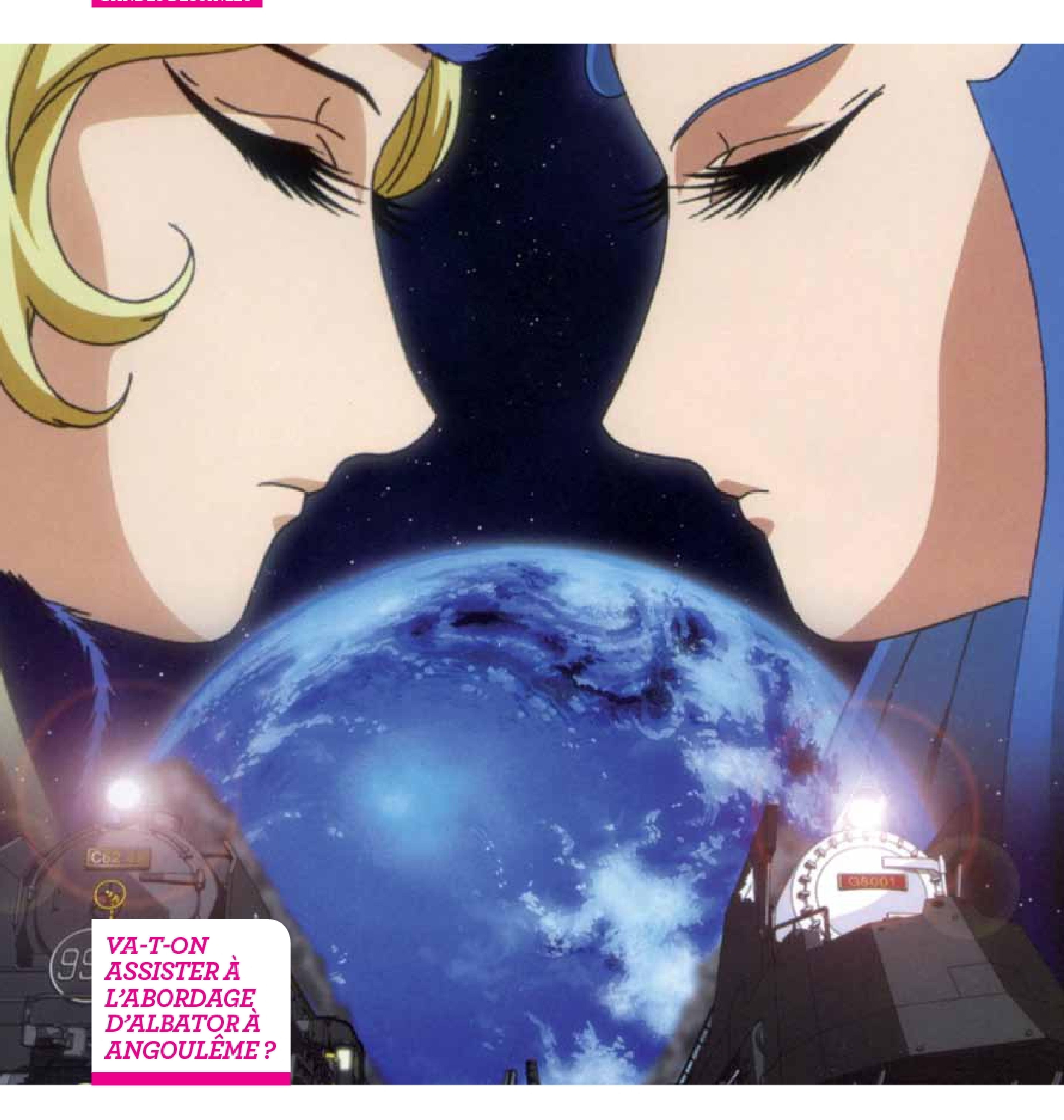
La capacité croissante des processeurs à croiser profils des utilisateurs et offres ou conseils situés dans leur environnement immédiat via des procédés de géolocalisation vise non plus seulement à signaler des informations visibles sur un écran, mais à associer à la sensation courante, la *perception simultanée* d'indications visuelles, textuelles, sonores, supposées complémentaires, découvrant une réalité approfondie ou « augmentée ». Notion qui peut être prise au pied de la lettre, dans la mesure où le principe permet de saisir des dimensions dissimulées rendues manifestes, révélant un panorama élargi des choses non directement saisissable par les sens. Appellation qui pourrait tout autant faire l'objet d'une torsion vu la nature des conseils à vocation généralement commerciale, qui appellerait un léger déplacement de la dimension plutôt flatteuse « d'augmentation », pour la prise en compte de la force « orientante », devant alors plus justement être qualifiée de « réalité orientée ». Les monuments historiques furent parmi les premiers à inaugurer ce type de services pour smartphones, sous la forme de « guides virtuels » reliés à des bornes, reconnaissant des points du paysage et déclenchant en temps réel la transmission de divers renseignements associés.

Ce que l'on nomme réalité augmentée ne renvoie pas seulement aux strates informationnelles qui se superposent à notre appréhension immédiate des choses, elle confirme *sensiblement notre condition hybride*, entremêlant de façon toujours plus resserrée les corps et la puissance déductive des processeurs, suivant un ordre à « double source cognitive », appelé à considérablement s'étendre au cours de la présente décennie. Dimension qui confirme la fin de la révolution numérique fondée sur la numérisation progressive des choses et l'accès universel, pour l'instauration d'une *anthrobologie* qui agrège intimement intelligences humaine et artificielle, non pas dans le cadre d'occurrences individuelles ou collectives exceptionnelles, mais pour un nombre de séquences sans cesse plus étendues de notre quotidien. *Régime dual d'expérience* autorisé par la faculté des robots à localiser les personnes, à réactualiser en temps réel leur profil, et à collecter toutes les données pertinentes susceptibles



d'être capitalisées dans un espace temps immédiat. Propension de la technologie contemporaine à « vivre intensément » dans le présent, en vue d'offrir à chacun un présent supposé « enrichi ». Substitut cognitif adjoint, qui confirme en théorie le phénomène liant indissociablement accroissement de l'intelligence technique et autonomie des individus. Jeux d'entrelacement oscillant *de facto* entre l'acquisition d'une subjectivité hautement informée et *infléchissement* des décisions par le fait d'algorithmes aux pouvoirs éminemment séducteurs. Configuration ambivalente qui se situe à l'intérieur de ce composé incertain, qui associe certes une appréhension étendue et inédite des choses, néanmoins la plupart signalées en vue de la consommation de services et de biens. La réalité augmentée expose la preuve patente d'une puissance virtuellement omnisciente de la technique collant désormais au corps ou *faisant corps* à notre perception du réel, à l'instar des lunettes Google dont les prototypes présentés en 2012 adjoignent à l'expérience quotidienne un réservoir quasi infini et évolutif d'indications en rapport sans rupture spatio-temporelle. Ultime étape avant l'implémentation de lentilles au contact des rétines, nous érigeant comme des cyborgs non pas augmentés d'organes artificiels, mais *enveloppés de données* individuellement ajustées à chacune de nos situations, à l'intérieur d'un environnement toujours plus « mis à découvert » ou transparent. Dispositifs en sophistication continue, dont on ne peut réduire la portée et les enjeux à de seules informations ou conseils prétendument enrichissants, mais qui appellent de saisir la force d'inflexion produite sur les consciences. S'ils offrent d'innombrables fonctionnalités positives, il convient tout autant d'isoler les *effets collatéraux* induits, ceux qui contribuent à instaurer une « administration soft » et d'apparence quasi ludique des existences, confirmant un « pliage algorithmique » du quotidien, découvrant un horizon désormais conçu comme un parc à thème indéfiniment *modulé* à la singularité de chaque être.

Eric Sadin



VA-T-ON ASSISTER À L'ABORDAGE D'ALBATOR À ANGOULÊME ?

LEIJI MATSUMOTO

Pilot Zero 999

Evénement, le Festival international de la Bande Dessinée d'Angoulême accueille une légende vivante en la personne du célèbre Leiji Matsumoto qui donna au milieu des années 1970 la trilogie maîtresse du manga de science-fiction : *Yamato, Galaxy Express 999* et *Captain Harlock*, alias *Albator*, chez nous (souvenirs...).

PAR MARTIN PIERRE BAUDRY / PHOTO : D.R.

Ses premières histoires datent de 1953, il vient tout juste d'avoir 15 ans. Comme la plupart des dessinateurs de l'époque, Matsumoto débute sous l'influence prégnante de Tezuka, mais des histoires comme *La Fille de Mars* et *La Conquête de l'espace* affirment d'entrée son attirance pour les univers de science-fiction. Petit par la taille, mais déjà grand par le talent, le jeune dessinateur, qui signe alors de son vrai nom Akira Matsumoto, gagne sa vie en réalisant des *shojo* mangas, ces bandes à l'eau de rose destinées aux jeunes filles rêveuses, jusqu'au milieu des années 60, où, décidant désormais de se faire appeler Leiji (ou Reiji qui signifie « guerrier Zero »), il se spécialise dans le *shonen*... et les mangas à l'eau de rose pour garçons. Matsumoto travaille aussi comme illustrateur, notamment des romans de Catherine L. Moore, où le mélange subtil de *space opera* et de romance s'incarne à merveille dans son propre univers.

> « En bon military otaku qui se respecte, Leiji Matsumoto n'oublie jamais le moindre boulon à la carlingue d'un Messerschmitt 262 ! »

Military Otaku

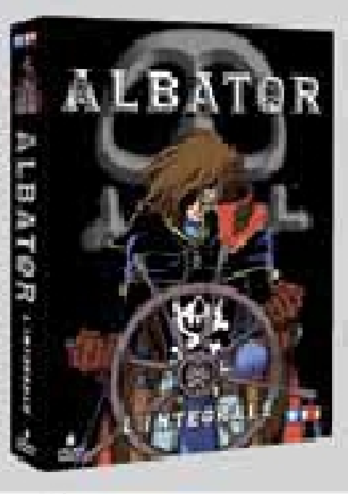
D'un dessin assez simpliste - l'auteur n'a jamais fait beaucoup d'effort dans le design de ses personnages -, en revanche, en bon *military otaku* qui se respecte, il n'oublie jamais le moindre boulon à la carlingue d'un Messerschmitt 262. Il a publié plusieurs recueils d'histoires de guerre remarquables (*Pilot Zero, The Cockpit*) où apparaissent quelques ancêtres allemands d'Albator et d'Alfred servant sous l'insigne de la *Totenkopf*, comme commandant d'un U-Boot ou pilote de la Luftwaffe. Le poids de l'hérédité. Son père était officier dans l'armée de l'air impériale japonaise, la légende raconte qu'il fut l'un des rares pilotes de Zero à survivre pour enseigner au petit Leiji que « *la fuite n'est pas honteuse, si elle sert à sauver la vie* ». N'empêche, l'histoire familiale et l'influence du contexte japonais des années 50 se font partout sentir dans le tableau qu'il dresse d'une planète Terre en ruine, contaminée ou en pleine décadence, « pacifiée » par un gouvernement de pacotille, le pouvoir confisqué par des étrangers plus évolués technologiquement, les villes déshumanisées, la population abrutie de jeux et de télévision... heureusement qu'il restera toujours de ces longilignes jeunes femmes blondes à la beauté éthérée qui embrassent sur les lèvres les jeunes garçons trop naïfs et idéalistes.

Yamato for ever

Comment ne pas être ultra réceptif, quand on n'a que 8 ans, au spectacle de ces vénéneuses sirènes de l'espace qui brulaient comme du papier en se tordant au milieu des flammes bleues. L'œuvre entière de Matsumoto relève du fantasme, dont, ce n'est pas le moindre des paradoxes, l'auteur explique qu'il trouve ses origines dans un vieux film français : *Marianne de ma jeunesse* (Julien Duvivier, 1954). 1974 est une année charnière dans sa carrière. Remarqué par le producteur Yoshinobu Nishizaki, il rejoint en tant que *character designer* l'équipage du Croiseur Spatial Yamato (*Uchû Senkan Yamato*) au côté de Yoshinobu Nishizaki (scénariste), Hiroshi Miyagawa (compositeur) et du réalisateur Toshio Masuda, un cador du film militariste (*Tora Tora Tora*). L'implication de Matsumoto est absolument totale dans la résurrection du Yamato, le plus puissant des cuirassés de la Seconde Guerre mondiale, coulé le 7 avril 1945 lors de la bataille d'Okinawa. Le fleuron de la marine japonaise reprend du service en l'an 2199 pour sauver les derniers survivants de l'humanité de la pollution radioactive qui ravage la surface de la planète.

La boucle du temps

Cette série, à l'origine du boom de l'*Anime* aux Etats-Unis où elle a été diffusée sous le titre de *Star Blazers*, donnera naissance à pléthore de films. Comme Mike Moorcock, Matsumoto aime jongler avec ses personnages dans des histoires sans fin, où se jouent toujours les mêmes archétypes. Parfois il arrive que le *Leijiverse* se prenne les pieds dans le futon. Qu'importe, il s'est forgé le concept du *Toki Na Wa* (la boucle du temps), du sur-mesure pour expliquer les nombreuses incohérences entre les séries, inégales, certaines franchement anecdotiques qui n'ajoutent pas grand-chose à sa gloire. Les failles du continuum espace-temps avaient bon dos. Seulement trois d'entre elles ont été publiées en France par l'éditeur Kana : *Capitaine Albator*, *Galaxy Express 999* et *L'Anneau des Nibelungen*. Un spin-off de *Yamato* (dessiné par Akira Hio) est également en cours de parution chez Clair de Lune, mais le reste de l'œuvre du génial mangaka reste toujours scandaleusement et tristement inédit de ce côté-ci de la galaxie.



3/5

Uchû Kaizoku Captain Harlock (1978) est la première série animée produite sur l'univers d'Albator, c'est aussi la dernière chronologiquement, Matsumoto n'ayant de cesse de revenir ensuite sur le passé des personnages. Réalisé par le fidèle Rin Tarô (Galaxy Express 999, Adieu, Captain Harlcok : The Endless Odyssey), Albator 78 prend à l'abordage l'imaginaire des petits français et annonce pour toute une génération d'adultes traumatisés par les joies du socialisme, du chômage, de la crise pétrolière et du cancer, l'avènement du cinquième cavalier de l'apocalypse : l'animation japonaise ! Présentée pour la première fois en VOST, cette édition qui n'a d'intégrale que le nom - les censures de la mythique première diffusion subsistent - permet néanmoins de découvrir les fabuleuses musiques de Seiji Yokoyama et n'en est pas moins l'édition la plus complète à ce jour.

***Albator 78*, de Rin Tarô - coffret DVD (TF1 vidéo)**

LE DEEP WEB

Le côté obscur de la force (d'Internet)

Christophe Asselin est le créateur et rédacteur du site intelligence-center.com dédié à l'intelligence économique et à la recherche d'informations. Un homme qui passe sa vie dans le *deep Web* doit pouvoir nous éclairer.

PAR TRISTAN RANX / ILLSUTRATION : © BRANDPOWDER.COM

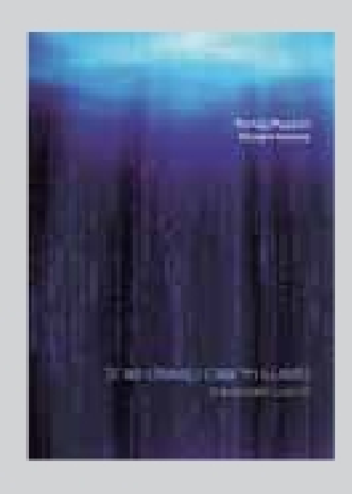
On l'appelle le « *deep Web* » (Web profond), soit la somme de tout ce qui n'est pas recensé par les moteurs de recherches. C'est-à-dire un véritable syndrome de Diogenes composé de masses gigantesques d'informations redondantes, de suites de nombres sans intérêt apparent qui s'accumulent dans les mémoires géantes, des textes cryptés, des enregistrements verrouillés, des messages privés ou des sites Web installés volontairement hors d'atteinte des *crawler*, ces robots qui permettent d'indexer le réseau. Et il serait près de 500 fois plus étendu que le Web que nous connaissons selon Pierluigi Paganini, coauteur de *The Deep Dark Web: The Hidden World*. A ce sujet, nous avons interrogé Christophe Asselin, créateur et rédacteur du site intelligence-center.com. Une sommité parfaitement renseignée sur la question.

Chronic'art : Le *deep Web* ressemble beaucoup aux catacombes de Paris, il y a peu de points d'entrée, et ils changent souvent. La navigation dans le deep web est-elle très différente ?
Christophe Asselin : Cela dépend de ce que l'on entend par *deep Web*. S'il s'agit de contenu « profond », mais cependant légal et accessible via Internet, il faudra maitriser les requêtes avancées pour rechercher sur des moteurs, des types de sources, plutôt que l'information elle-même. Il s'agit aussi de fréquenter des *chats*, des forums de discussion, *Usenet* pour identifier des sites communautaires accessibles par cooptation.
S'il s'agit de contenu alternatif, illégal, il faut effectivement passer par des processus d'anonymisation de sa connexion, non pas pour accéder au contenu, mais pour masquer ces traces. Le *deep Web* n'est pas une zone délimitée, homogène, aux frontières précises, mais une superposition de multitudes de sites aux formats divers dont l'existence, la visibilité et l'accessibilité reste très limités ou réservés à des initiés forts en technologies ou recommandés par des pairs.

Ne va t'on pas assister à une migration accrue vers le *deep Web* ?
En fait, la migration a déjà commencé depuis quelque temps. Dès que les internautes ont le sentiment d'être surveillés ou contrôlés sur Internet, ils imaginent des parades pour devenir « invisibles ». Ainsi, concernant le téléchargement de films et de musiques, la création de l'Hadopi a conduit une part grandissante d'internautes à intégrer des techniques d'anonymisation (via des *proxy* les identifiants à l'étranger, par exemple), pratiques qui jusqu'alors n'étaient pas répandues dans le grand public. Pour le Web, c'est la même chose : depuis que les gouvernements, officiellement ou non, affichent leur désir de « contrôler » une partie des réseaux (dans leur contenu ou leur infrastructure) - cf. ACTA par exemple -, les réseaux d'échanges privés se développent. Cela peut-être du *Peer2peer* communautaire (limité à une centaine de membres) ou tout simplement, le bon vieux forum ! Comme c'est le cas sur de nombreux forum Web, accessibles uniquement via mot de passe sur cooptation uniquement. Les «nouveaux» réseaux sociaux (*Twitter*, *Facebook*) ont eu tendance à masquer ou à faire oublier la prédominance de ce vieux format qu'est le forum, toujours en croissance et en pointe dans certains pays… comme la France qui propose des poids lourds comme *Doctissimo*, dixième forum mondial en nombre de contributions. Le format du Web forum est relativement facile à mettre en place : l'utilisateur se protège via un mot de passe, il est possible de n'être connu que par de petites communautés et il reste encore mal indexé par les moteurs de recherche.

A l'heure actuelle, peut-on dire que la monnaie virtuelle *bitcoin* (une monnaie électronique décentralisée) est devenue la crypto-monnaie du *deep Web*. On peut déjà acheter de nombreux produits, mais plus spécifiquement est-ce que celle-ci permet les transactions secrètes pour acquérir des *malware* (logiciels malveillants), virus, ou même un *botnet* (un ensemble de *bots* reliés entre eux) ?
Cette monnaie n'est pas forcément une condition pour acquérir des outils de cyberpression. Certaines mafias restent très « traditionnelles » : on a vu que certaines mafias russes recrutaient des développeurs au chômage et leur faisait développer leur propre virus ou bot (comme pour l'« Operation Blitzkrieg », la mafia russe contre les banques américaines).

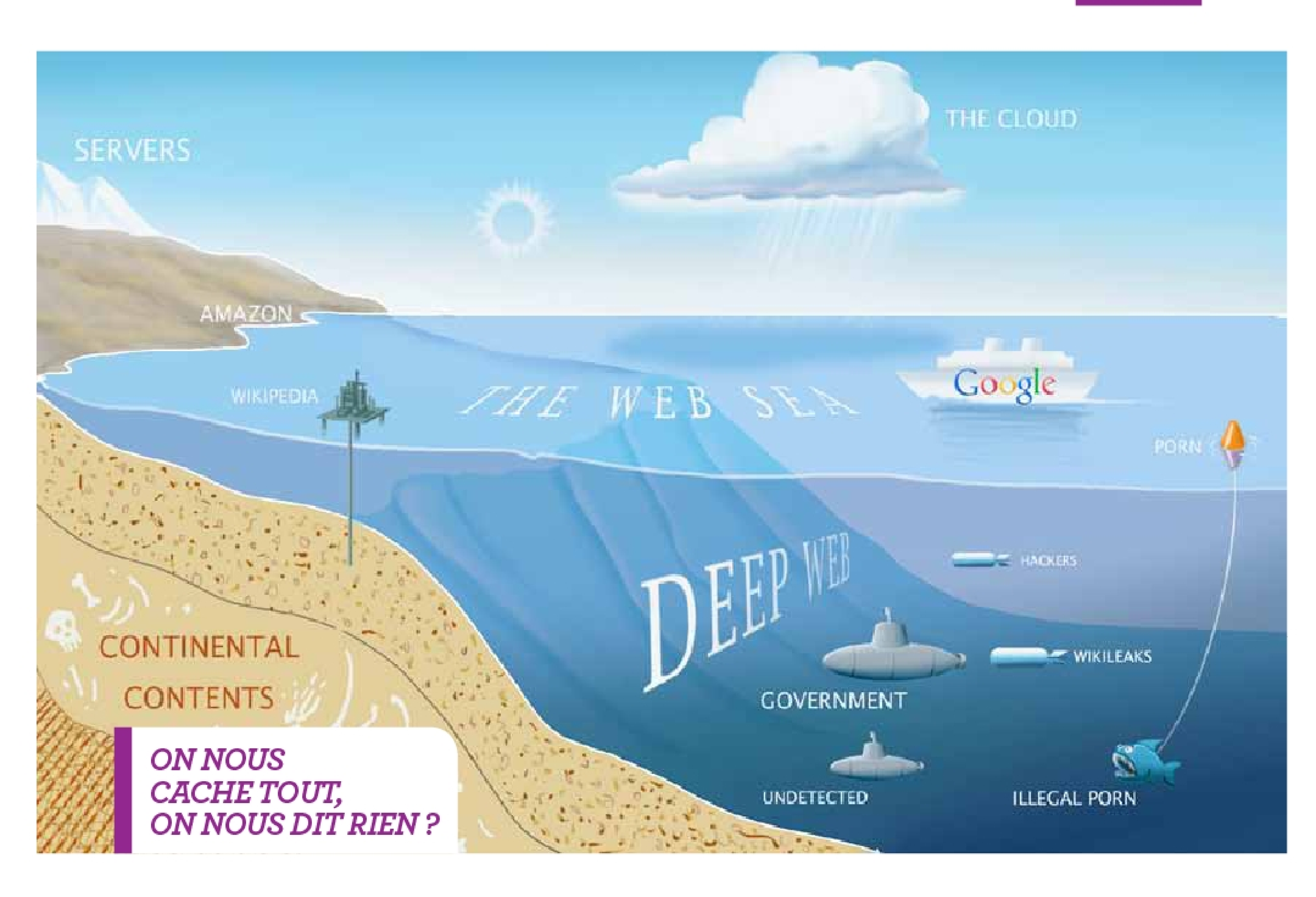
On parle souvent de *Silk Road*, cet *eBay* de la drogue dans le *deep Web*, crée par le légendaire Dread Pirate Roberts, qui revendique une idéologie libertaire. Existe-t-il des zones où le pire est en vente libre : vente



4/5

Ecrit par deux « Technotarians », un spécialiste en sécurité informatique et un ancien marine d'origine cubaine, ce livre un peu foutraque donne tous les bons plans et toutes les précautions pour s'aventurer dans les abysses du Web. Les révolutions par SMS, *Facebook* et *Google* sont terminés nous expliquent les auteurs. Seul un réseau anonyme peut assurer la sécurité des opposants et, en cas de soulèvement révolutionnaire, il suffit de placer « *un site Web dans le* deep Web*, de le mettre à jour et d'y indiquer vos plans de combat. Seuls vos hommes y auront accès anonymement, et personne ne pourra les tracer* ». Une bible du *deep Web*, indispensable aux cyber-Lénine, et a ceux qui voudrait bien le devenir. **T.R.**

***Deep Dark Web : The Hidden World*,**
de Pierluigi Paganini et Richard Amores
(Paganini / Amores Publishing - 2012)



ON NOUS CACHE TOUT, ON NOUS DIT RIEN ?

d'armes, explosifs, tueurs à gages ou, ce qui peut cependant sembler improbable, des armes chimiques, bactériologiques ou nucléaires ?
Comme dans la vraie vie, le pire est présent également sur Internet : les services de surveillance et de protection des territoires (DCRI, FBI, MI5) surveillent des espaces de discussions (souvent des forums) où l'on échange sur la vente d'armes, l'élaboration d'explosifs, la vente de drogues, la manière de se procurer des armes de poing, l'identification de réseaux de ventes de contrefaçons de médicaments. Quant au nucléaire, je n'ai eu connaissance que de conversations d'activistes antinucléaires. Sur ces sujets, l'automatisation de la surveillance a d'ailleurs ses limites : les « contributeurs », comme au téléphone, utilisent du vocabulaire « codé » pour désigner leur produit, et changent régulièrement de terminologies…

CHRISTOPHE ASSELIN « Dès que les internautes ont le sentiment d'être surveillés ou contrôlés sur Internet, ils imaginent des parades pour devenir "invisibles" »

Avez-vous entendu parler de ces *cyber unit* américaines dont l'unique objectif est de surveiller le *deep Web* ?
Ces personnels existent dans de nombreux pays développés. Ainsi, au Royaume-Uni et en France, des « veilleurs » sont dédiés à la surveillance de contenus du *deep Web*, que ce soit pour la veille technologique, pour la protection du patrimoine ou encore pour l'antiterrorisme. Comme pour la surveillance des forums non référencés, utilisés pour les échanges sur les bonnes pratiques en cyber-attaques, ou en ce qui concerne la constitution de bombes artisanales avec des produits de grandes surfaces de bricolages. D'ailleurs, de plus en plus, les services de sécurité des Etats font appel à des sous-traitants privés pour, a minima, la fourniture des logiciels de surveillance.

Y aura-t-il toujours un *deep Web* ?
Oui. Comme dans toute organisation, il y aura toujours une volonté de rendre des données non accessibles ou réservées à une communauté. Bref, à une élite, en quelque sorte.



LA MEILLEURE SÉRIE SF ACTUELLE VA-T-ELLE RETOMBER SUR SES PIEDS ?

FRINGE

Des haut, des bas

En cinq saisons, la série *Fringe* a changé autant de fois de nature qu'elle nous a fait changer d'univers. Alors qu'elle touche à sa fin, c'est l'heure du bilan, entre enthousiasme et réserves, chaud et froid, à l'image d'un show instable et versatile.

PAR PIERRE JOUAN / PHOTO : D.R.

Fringe, c'est l'histoire d'une série mal partie : en 2008, alors que *Lost* touche à sa fin, J.J. Abrams décide de lancer un show à mi-chemin entre cette dernière, abandonnée en route, et *X-Files*. Les studios sont formels : *Lost* est trop compliquée à suivre, il faut donc des épisodes indépendants que l'on peut manquer, quitte à les fondre discrètement dans une trame générale pour fidéliser les accros de feuilletons. Et *Fringe* d'apparaître effectivement, dans sa première saison, comme une sorte de série fantastique à l'ancienne, avec son « *monster-of-the-week* » et ses épisodes formatés. A Boston, une agente du FBI est confrontée à des phénomènes à la « limite » (« *fringe* ») de la science, allant de l'anticipation technologique au paranormal ; aidée par un vieux scientifique lui-même *borderline* et de son fils touche-à-tout, elle prend la tête d'une division scientifique du Bureau chargée de collecter et relier ces « *fringe events* » que le gouvernement ne veut pas confier aux polices traditionnelles. Dans ce fourre-tout technico-horrifique, tout semble d'abord exagéré, incontrôlé, affreusement série B : science approximative, phénomènes improbables, explications tirées par les cheveux... Un nouveau *X-Files*, donc. Et les audiences n'encouragent pas à changer de formule : elles sont excellentes.

En marge

Mais voilà, la série entame dès la seconde saison une métamorphose qui voit son intérêt croître à mesure qu'elle perd des spectateurs. C'est le genre d'accident industriel qui jalonne l'histoire du cinéma et des séries et



3/5 Au crépuscule de cette ultime saison, nous voici entre déception et espoir ; déception de voir le show s'enfermer dans une option narrative (le futur dystopique) qui n'avait rien de nécessaire et suivre un déroulement presque absurde (déterrer une cassette VHS par épisode, en 2036 !), et espoir soulevé par l'épisode 10 de voir toute la mythologie resurgir pour un final dantesque. Patience, donc. **P.J.**
***Fringe* - saison 5, diffusée sur Fox aux USA et TF1 en France**

qui fait les chefs-d'œuvre. Les « *fringe events* » n'ont rien d'inexplicable, ils relèvent tous d'un même « schéma » qui dessine la présence d'un monde parallèle, dont les interactions avec le nôtre perturbent les lois naturelles. C'est couper l'herbe sous le pied aux interprétations magiques, en ramenant tout dans le giron de la science, et en même temps ouvrir la porte au récit unificateur, qui change nécessairement la nature de la série. « *Ce qu'il y a d'admirable dans le fantastique, c'est qu'il n'y a plus de fantastique : tout est réel* », disait André Breton. *Fringe* procède différemment : il n'y a pas de fantastique parce que tout est scientifique. Cela suppose une conception élargie de la science, et l'admission de terrains de recherche forcément farfelus, *fringe* (« à la marge ») : pouvoirs psi, univers parallèles, robots métamorphes, des disciplines dont on discute d'ailleurs le statut scientifique quotidiennement, dans les universités les plus sérieuses… Mais *Fringe* ne discute plus, elle intègre tout : pas de surnature, mais une science étendue qui comprend ses marges. Et à la marge de notre monde, il y en a un autre, similaire et différent : c'est un monde-miroir aux variations subtiles, et c'est le terrain de jeu fictionnel le plus excitant qui soit.

Le mal n'existe pas

En assumant sa nature de feuilleton, *Fringe* a pris une dimension insoupçonnée. Si la saison 2 patauge encore un peu, la troisième est un vrai bonheur : le monde-miroir n'y est pas seulement une mine de trouvailles narratives, c'est aussi l'occasion de donner une ampleur philosophique à la série. Car les « doubles » des héros qui peuplent le monde-miroir, présentés en premier lieu comme des ennemis, s'avèrent les victimes d'une manipulation hasardeuse effectuée vingt ans plus tôt par notre sympathique Walter Bishop, le vieux scientifique fou aux allures infantiles et inoffensives. Il n'y a donc pas de « méchants », parce que le mal radical n'existe pas, il n'y a que des intérêts différents, susceptibles d'être compris par tous. Et cette indécision dans laquelle nous sommes, cette impossibilité de nous déterminer pour un groupe de héros plutôt que l'autre, découle peut-être tout entier du visage d'Anna Torv, l'actrice principale que l'on croyait monolithiquement dépressive, et qui incarne un amour de double à la jovialité communicative, révélant un jeu d'acteur à la palette là aussi insoupçonnée. La quatrième saison poursuit la mue du show, et en élargit encore les enjeux : en supprimant l'existence d'un personnage, donc en modifiant le passé (petite touche uchronique), elle propose d'arpenter une nouvelle *timeline*, dans laquelle les deux univers ont changé. On retrouve l'ambiance de l'ultime saison de *Lost,* avec ses *flash-sideways* ambigus ; on attend que les protagonistes se souviennent enfin, se retrouvent au confluent de tous les univers. C'est le même sentiment jouissif et agaçant, pour le spectateur, d'en savoir toujours plus que les personnages, et d'attendre que coïncident enfin ce que l'on sait et ce qui est raconté, que fusionnent miraculeusement la contemplation et l'action.

En assumant sa nature de feuilleton, Fringe a pris une dimension insoupçonnée. Si la saison 2 patauge encore un peu, la troisième est un vrai bonheur

Chez Orwell

Mais il faudra patienter un peu, sans doute jusqu'au 18 janvier prochain (date de diffusion du *series finale*), pour la réconciliation définitive. Car la cinquième saison nous a fait un sale coup : en clôturant provisoirement le cycle du monde-miroir pour ouvrir celui du monde-futur, un monde orwellien (touche dystopique) dans lequel nos héros sont entrés dans la clandestinité, elle a brusquement laissé derrière elle quatre années d'interrogations et de pistes non suivies pour nous jeter dans un monde simple, binaire (les bons et les méchants). On ne déteste pas qu'une saison change sans prévenir, se retourne comme un gant pour exposer de nouveaux enjeux (*Lost*), ou s'élève à un autre niveau en privant le spectateur de ses repères rassurants, mais *Fringe* semble plutôt avoir vendu son âme avec ce thriller futuriste apparemment hors-sujet. Les épisodes 9 et 10, diffusés avant la trêve de Noël, semblaient reprendre la bonne voie en ré-invoquant la mythologie du show (*timelines* folles et LSD) ; suspendons donc encore un peu notre jugement, nous ne sommes jamais à l'abri d'un coup de maître. Qu'un tel monstre inclassable, capable du meilleur comme du pire mais n'ayant eu de cesse de se bonifier, finisse en beauté, et nous serons heureux pour toujours. Dans cet univers comme dans les autres.



COMMENT LIRE TOLKIEN CORRECTEMENT ?

TOLKIEN

Un voyage attendu

Auteur en 2001 du premier essai consacré en France au *Seigneur des Anneaux*, Vincent Ferré, poursuit l'exploration raisonnée des Terres du milieu pour faire découvrir, loin de toutes ébullitions cinématographiques, l'œuvre de l'écrivain britannique J.R.R. Tolkien.

PAR MARTIN PIERRE BAUDRY / ILLUSTRATION : JOHN HOWE

« *In a hole in the ground there lived a hobbit* ». L'histoire de Bilbo est née de cette célèbre première phrase à la sonorité chaloupée, griffonnée à la va vite à l'aube des années 30, au dos d'une copie d'élève que l'honorable J.R.R. Tolkien, professeur de philologie à l'université d'Oxford, corrigeait pour améliorer l'ordinaire familial. C'est dans ce mot, aux consonances étranges et pourtant déjà si familières (de « *hob* » pour paysan, et « *rabbit* » pour lapin) que Tolkien dit avoir trouvé l'inspiration de son livre.

Un hobbit, des traductions

La première traduction de *Bilbo* en français, signée Francis Ledoux, également traducteur de Dickens en Pléiade, date de 1969. Depuis 2012, les éditions Bourgois avec Vincent Ferré, professeur de littérature générale et comparée à l'université Paris Est-Créteil et précurseur des études tolkieniennes avec *Sur les rivages de la Terre du milieu* (2001), ont décidé de faire retraduire *The Hobbit* par Daniel Lauzon, qui assure

également la traduction du *Hobbit annoté* de Douglas A. Anderson. « *En dix ans, de nombreux textes de Tolkien ont été traduits en français*, explique Vincent Ferré, désormais directeur de la collection « Tolkien » aux éditions Bourgois : *trois nouveaux volumes de* L'Histoire de la Terre du Milieu, *contenant les versions successives du* Silmarillion *que Tolkien n'a cessé de retravailler, en vers (*Les Lais du Beleriand*) et en prose (*La Quenta dans La Formation de la Terre du Milieu*), sans oublier les textes en rapport avec Númenor (sa version du mythe de l'Atlantide), mais aussi de nombreux documents en relation avec les langues, dont les* Etymologies *(sorte de «dictionnaire elfique» paru dans* La Route Perdue*)… ou encore la correspondance de Tolkien qui demeure le meilleur commentaire sur son œuvre. Nous en sommes désormais à la phase de retraduction afin de rendre les textes plus accessibles et retrouver une cohérence essentielle à l'ensemble de l'œuvre. La nouvelle traduction de Daniel Lauzon reste au plus près du texte anglais et suit les indications laissées par Tolkien à l'intention des traducteurs dans le* Guide to the Names ». Au petit jeu des comparaisons, la célèbre première phrase s'en trouve quelque peu modifiée. « *Dans un trou vivait un hobbit* » chez Ledoux, elle devient « *Au fond d'un trou vivait un hobbit* » chez Lauzon. Peccadilles ? Oui et non. Cette nouvelle traduction se distingue agréablement par la musicalité des chansons et des poèmes, qui respecte la métrique octosyllabique de l'auteur. La première traduction, jadis réalisée dans l'urgence - l'éditeur Bourgois était alors en passe de mettre la clé sous la porte -, comportait de nombreuses erreurs, inévitables dès lors que certains textes fondamentaux pour la compréhension globale, tel *Le Silmarillion*, n'étaient pas encore connus. Une retraduction s'imposait. Mais les connaisseurs les plus avertis s'accorderont-ils sur « Fendeval » (Lauzon), ou conserveront-ils leurs habitudes à l'ancienne « Fondcombe » de Ledoux (pour « Rivendel » en anglais) ? Bilbo reste Bilbo, et non Bilbon (comme dans la traduction du *Seigneur des Anneaux*), mais change de nom de famille : adieu Bilbo Sacquet, bienvenu Bilbo Bessac !

Les « bons mauvais livres »

Longtemps, on a rangé *Bilbo* parmi les « bons mauvais livres », c'est ainsi qu'Orwell désignait les œuvres divertissantes certes, mais sans prétention. Une littérature de second choix. En 1997, l'intelligentsia britannique s'offusquait encore que les lecteurs placent *Le Seigneur des Anneaux* au premier rang des livres du siècle. Certains clichés ont la vie dure. La parution d'un *Dictionnaire universitaire Tolkien* devrait permettre de rectifier les inexactitudes et les approximations autour d'une œuvre et d'un genre snobé par la critique. « *Si on laisse de côté les accusations absurdes (et diffamatoires) de racisme ou les procès pour passéisme*, répond Vincent Ferré qui a réuni plus d'une soixantaine de chercheurs pour mener à bien ce projet de dictionnaire encyclopédique, *je crois que le malentendu le plus regrettable qui subsiste concerne l'étiquette de fantasy accolée de manière exclusive à l'œuvre de Tolkien. Certes, la plupart de ses œuvres relèvent de ce genre, inventé au XIX*e *siècle par William Morris et MacDonald, entre autres, dont Tolkien hérite et qu'il transforme de manière décisive ; mais combien de lecteurs, méconnaissant la fantasy (a fortiori en France, où aucun terme équivalent n'existe dans notre langue), s'imaginent que Tolkien n'est «pas pour eux» ?* ». Naturellement, le succès écrasant des films de Peter Jackson n'a fait qu'amplifier les quiproquos. Les films du *Seigneur des Anneaux* ont pu faire croire aux spectateurs que Tolkien versait dans le grand spectacle, l'excès, ou encore le manichéisme. « *Le personnage maléfique représenté à l'écran (Sauron) dans le prologue s'oppose aux personnages «lumineux» que sont Galadriel et Gandalf… sans parler des connotations attachées à l'opposition entre les Elfes blonds et les Orques sombres, à mille lieux de Tolkien* ». Et *Le Hobbit*, tout récemment sortie en salles ? « *Le film est très différent du livre de Tolkien, l'écart est immense entre un récit pour enfants et le film pour jeunes adultes qu'a réalisé Jackson, surtout fidèle à l'esprit de ses films précédents* ».

Les films du *Seigneur des Anneaux* font croire aux spectateurs que Tolkien versait dans le grand spectacle, l'excès, ou encore le manichéisme

Un père et son fils

La famille Tolkien, par l'intermédiaire de Christopher Tolkien, exécuteur littéraire de son père, s'est émue de cette postérité cinématographique et commerciale qui occulterait, selon elle, la richesse littéraire de l'œuvre, en particulier les textes les moins connus. Dans le rôle ingrat du Gardien du Temple, Christopher Tolkien n'est pourtant pas n'importe qui. Il a été le premier lecteur du *Seigneur des Anneaux*, que son père lui envoyait par épisodes au fil de son écriture, il a travaillé sur les cartes, rappelle Vincent Ferré : « *A la mort de Tolkien, en 1973, on ne connaissait que* Le Seigneur des Anneaux *(1954-1955),* Le Hobbit *(1937), des poèmes et nouvelles ou encore quelques conférences publiées de manière isolée. C'est Christopher Tolkien qui a mené à terme le projet de publication du* Silmarillion *(1977). Puis il s'est lancé dans une colossale entreprise de publication : les douze volumes de* L'Histoire de la Terre du Milieu, Les Contes et légendes inachevés *; sa correspondance… En 2007-2009, il a fait paraître des éditions des* Enfants de Húrin *et de* La Légende de Sigurd et Gudrún*, immédiatement traduites en français, et devrait faire paraitre en 2013* La Chute d'Arthur*, poème néo-médiéval dont on ne connaissait jusqu'à présent que quelques vers* ».

Tolkien, Proust et les autres

Surprise, le spécialiste du médiévalisme, qui traque les représentations du Moyen-âge au XXe siècle, cache aussi un proustien de cœur. Vincent Ferré travaille également sur le roman de la première moitié du XXe siècle et s'apprête à publier un essai intitulé *Médiévalisme, moyen-âge et modernité :Proust, Tolkien, Pombo* (Classiques Garnier). « *Le Moyen-âge est extrêmement présent chez Proust*, confirme l'érudit tolkieniste feignant qu'on s'en étonne : *que l'on pense aux premières pages de Combray, à la lanterne magique, aux ruines médiévales…, j'en suis venu à rapprocher des œuvres, certes, différentes (*La Quadrature du cercle*, de Pombo, a pour contexte le moyen âge européen, pas un monde imaginaire comme chez Tolkien), mais qui entretiennent toutes les trois un rapport étroit avec le Moyen-âge. Et, plus largement, je travaille sur les problèmes théoriques et méthodologiques posés par l'étude des œuvres «néomédiévales», en littérature, dans les arts, ainsi que par les références au Moyen-âge dans la politique et la société - on voit bien que l'œuvre de Tolkien, aussi importante soit-elle, n'est qu'un arbre dans une forêt bien vaste !* ».

***Dictionnaire Tolkien*,**
sous la direction de Vincent Ferré (CNRS Editions)
***Le Hobbit annoté*, de J.R.R. Tolkien, traduit de l'anglais par Daniel Lauzon (Christian Bourgois)**
***La Formation de la Terre du milieu*, de J.R.R. Tolkien (Pocket)**
***La Route perdue et autres textes*, de J.R.R. Tolkien (Pocket)**



TRANSMEDIA SANS FRONTIÈRE

Vous tapez 1 ou 2 sur votre smartphone et vous pensez pouvoir influer sur le cours de l'histoire ? Vous avez décidé de faire la misère à Vaas dans *Far Cry 3* et ça vous excite ? Vous matez les Na'vis en 3D dans Avatar en imaginant que vous faites partie des leurs ? Désolé, vous n'avez rien vu. Ou rien vécu, disons, plus justement. L'entertainment entre dans une nouvelle ère et, dorénavant, comme dans la vraie vie, c'est vraiment vous qui décidez, qu'on vous le fasse croire ou non.

PAR CYRIL DE GRAEVE / ILLUSTRATION : LOGUY BATONBOYS

Les générations n'existent plus et les visionnaires n'ont pas d'âge : prenez Henry Jenkins, 55 ans, un génie inconnu dans nos contrées. Voilà quelqu'un qui, dès les années 1990, a entrevu et théorisé la révolution de l'*entertainment* à venir. L'*ARG* (pour *Alternate Reality Game*), comme on dit maintenant. Une mutation qui promet un changement de statut majeur à l'antédiluvien spectateur passif et au joueur (plus actif, de fait) de ne plus seulement endosser le rôle d'un pauvre avatar. On en a connu des expériences - limitées (la téléréalité, les communautés de fans de séries-TV, genre *Lost* et son *Lostpedia*), forcées (les jeux de rôle, les « livres dont vous êtes le héros ») ou franchement pitoyables (les CD-Roms interactifs) - qui œuvraient dans ce sens. Mais aucune d'entre elles, aujourd'hui, n'a été capable de supplanter comme il se doit le réel. Frank Rose, journaliste américain que nous interrogeons, nous fait la liste et la synthèse de ses expériences dans son passionnant *Buzz*, traduit récemment en France. Car c'est bien de cela qu'il s'agit dorénavant : inventer des mondes parallèles aussi immersifs, plus divertissants, plus emballants - et sans « *game-over* » définitif - que la réalité.

A PRIORI ON N'ACHÈTE PAS LE RÉEL, C'EST DIFFICILE À VENDRE. MAIS IL VA BIEN FALLOIR VOUS Y FAIRE ET PROFITER DE CETTE POTENTIELLE «OFFRE DE LA DÉCENNIE» : LE RACHAT D'UNE VIE !

DISNIAISLAND

« *Comment construire un univers qui ne s'effondre par deux jours plus tard ?* », en somme. C'était l'intitulé d'un discours foncièrement ironique de Philip K. Dick (toujours lui, c'est agaçant), donné à Paris, en 1978, à propos des giga-parcs d'attraction Disneyland, « *l'endroit [soi-disant] le plus heureux de la terre* », dont le premier fut ouvert en 1955 en Californie. Pour ce faire, Jenkins prône une culture de la convergence en édictant quelques règles pour tracer la voie. Le divertissement, d'abord, c'est la base, il faut qu'on s'amuse. Une connexion sociale, ensuite : les gens ciblés doivent pouvoir voter ou discuter entre eux (les fans : il en faut pour que le processus se déclenche et prenne de l'ampleur). Une logique d'intelligence collective, aussi, qui doit permettre à chacun d'entre nous de créer et de produire au-delà des intentions initiales de l'auteur (notion qui s'estompe, indubitablement, dans ces conditions, il va bien falloir s'y faire). L'immersion, naturellement : c'est le nerf de la guerre. On s'est certes, par le passé, immergé dans les œuvres d'Homère, de Zola, de Laurence Sterne ou de Pynchon. Mais les nouvelles technologies multiplient dorénavant les opportunités, pour viser plus haut, plus loin dans cette optique afin de profiter de tous les supports, de toutes les interactions possibles et imaginables qui puissent venir bousculer le réel et sa platitude (son inanité ?).

IN MEMORIAM

Enfin, reste l'identification ; pas vraiment une mince affaire... Autrefois simples spectateurs, comment pouvons-nous devenir acteurs et faiseurs d'histoires, quelles qu'elles soient, pour prendre les rênes d'un destin, fusse-t-il virtuel, et entrer dans un monde qui à tout moment peut nous échapper ? Oui, comme dans la vraie vie. C'est à ces questions-là que tentent de répondre aujourd'hui les « *narrative transmedia designers* », beau métier d'avenir, qui se voit enfin coopter par l'industrie de l'*entertainement*. En matière de transmedia et de *storytelling* (parce que c'est potentiellement encore plus efficace si l'on peut user d'un savant mélange de fiction et de réalité), tout reste à faire. Certains regrettent même que les thèses de Jenkins et ses confères américains s'accommodent d'un aspect bassement marketing des choses. Les premières expériences transmedia un tant soit peu efficaces viennent de là (qui ne se souvient pas des teasers accrocheurs de *Projet Blair Witch* ? Plus tard, J.J. Abrams en fera de même avec *Lost* et *Cloverfield*). Or le transmedia de demain, le vrai, ne peut plus se résumer à de gentilles déclinaisons entre deux supports. En France, Eric Viennot (*In Memorian*, *Alt-Minds*), avec qui on s'entretient ici longuement, nous dit ceci : « *Ceux qui pensent que décliner un film en jeu ou l'inverse n'ont rien compris. C'est juste un phénomène de mode qui se veut «transmédia» alors qu'il ne s'agit pas du tout de cela. C'est pénible, on n'avance pas ! Les enjeux sont tout autres...* ».

GET A LIFE !

Cette manière d'entrevoir l'avenir du divertissement est sans doute aussi l'occasion de sauver les vieux supports (on peut toujours nous révéler des choses qui influent sur le cours d'une histoire, dans les livres, dans la presse, dans le métro...) et notamment cette bonne vieille télé, plus centrale que jamais pour lier et fomenter de vraies communautés. Les vieux schnocks, invités de fait dans la partie, apprécieront. Ces nouvelles histoires nous concernent tous : souvenez-vous qu'en 2007, déjà, le *Time*, qui faisait sa Une traditionnelle (un marronnier) sur la personnalité de l'année, vous mettait en avant. Oui, « VOUS ! ». En nous signalant qu'il était dorénavant envisageable de ne plus seulement « acheter » des produits mais de vivre pleinement des « expériences ». Concept ambigu, puisqu'a priori on n'achète pas le réel, c'est difficile à vendre. Mais il va bien falloir vous y faire et profiter de cette potentielle « offre de la décennie » : le rachat d'une vie ! Pour qui sait encore se méfier des apparences, y'a pas de mal, si ? **Cyril De Graeve**

FRANK ROSE

QUAND VOIR C'EST FAIRE

Révolutions technologiques et shift médiatique obligent, la fiction de masse est en train de muter en archipel. Journaliste à Wired, Frank Rose est persuadé que c'est tout l'art de l'immersion et notre suspension d'incrédulité en entier qui sont en train de muter. Dans Buzz, il répertorie quelques-unes de ces initiatives qui entendent nous faire plonger plus profond, pour de bon dans le monde de la fiction.

PROPOS RECUEILLIS PAR OLIVIER LAMM / PHOTO : JACOB KHRIST



Les jeux de rôles. Les jeux de rôles grandeur nature. Les *fan fictions*. Les forums. Les encyclopédies participatives en ligne. *Star Wars*. *Lost*. *Avatar*... Au fur et à mesure que les raconteurs d'histoire à Hollywood et ailleurs se sont piqués d'épaissir les traits de leurs mondes imaginaires, l'histoire de l'*entertainment* semble n'avoir été qu'un long *think tank* pour mieux leur mettre la tête sous l'eau et le pied à l'étrier, et ce presque à rebours des intérêts des décideurs des *mass media* pour qui le consommateur/acheteur idéal est ce spectateur passif, engoncé dans son canapé, qui fut leur vache à lait pendant cinq décennies. Journaliste à *Wired*, ancien rock critic (il fut l'un des premiers à zoner au CBGB aux premiers jours du punk new-yorkais) et spécialiste de la *story* Apple, Frank Rose s'est penché dans *Buzz* (titre original : *The Art of immersion*) sur le cas de ces projets à l'ADN encore mal fixé qui propose au public de s'immerger et jouer au détective un peu mieux, un peu plus longtemps, et à leurs créateurs, écrivains, réalisateurs, game-designers, ou architectes de projets *ARG* (*Alternate Reality Game*)... Du *mass media* vers le *deep media,* sommes-nous face à une poignée d'expériences isolées tombées du grand shift d'Internet ou une révolution irréversible de l'art de la fiction ? Rose est persuadé qu'incessamment sous peu, plus aucun projet ne se passera de la part créative du spectateur. Il nous explique pourquoi.

Chronic'art : Est-ce que vous vous souvenez de la première fois que vous vous êtes retrouvé immergé dans une histoire ?

Frank Rose : Ma mère me lisait *Huckleberry Finn*. C'est un livre fabuleux à se faire lire par votre maman. Je devais déjà être à l'école puisque j'étais assez futé pour le comprendre. Et je dois dire que ça me semblait suffisamment immersif, à l'époque, puisque j'arrivais à en oublier le lit, la maison ou le tapis sur lequel j'étais allongé pour l'écouter. •••



En quoi cette expérience d'immersion était elle différente de celle que vous alliez connaître par la suite en lisant des livres, en regardant des films en 3D ou en jouant à des jeux vidéos extrêmement perfectionnés techniquement ?
Je reste persuadé que le plus important reste la qualité de l'histoire qu'on raconte. Plus une histoire est bonne, plus elle vous donne envie de l'explorer en détails, d'un maximum de manières, pourquoi pas via différents médias. Si l'histoire n'est pas bonne, peu importe l'énergie et le nombre de projets et de médias que vous consacrerez à la rendre attrayante. Mais l'immersion reste une donnée complexe. J'aime beaucoup les premiers James Bond, mais je ne me suis jamais senti immergé dans ce qu'ils me racontaient. En tout cas moins que dans le cas d'une ballade en voiture dans les Alpes suisses… A l'inverse, je pense à un film comme *Memento* de Christopher Nolan, dont l'histoire compte moins que la partie ludique. C'est un film extrêmement immersif, mais parce qu'il fait appel à la partie joueuse du cerveau du spectateur, qui est constamment sollicitée et récompensée par l'histoire au fur et à mesure qu'elle se dévoile. Les expériences de jeux en réalité alternée (les *ARG*) *comme Year Zero*, qui a été créé par 42 Entertainment autour du concept album du même nom de Nine Inch Nails, me passionnent. De même *Sleep No More* de Punchdrunk, cette expérience de théâtre interactive et immersive qu'ont du découvrir les spectateurs new-yorkais l'année dernière, me semble être une autre œuvre très importante de notre temps. Trop peu de gens saisissent l'importance de ces tentatives. Or, demain, elles ne seront pas légion, elles seront la norme ! Je rentre de Londres, où j'ai assisté à ma première « représentation » de Secret Cinema : c'est une association qui organise des projections de films de manière totalement inédite, en révélant leur contenu par « engagement expérientiel ». Les gens achètent leur ticket sans savoir ce qu'ils vont voir, et font l'expérience d'une immersion en rapport, à la fois psychique et physique. J'ai été invité à me rendre dans une bibliothèque à Bethnal Green, dans l'East End, habillé en costume et en sous-vêtements thermiques. Il devait y avoir 300 personnes dans le « public ». Chacun a été doté d'une identité fictive, « jugé » en un instant et transformé en prisonnier. On nous a fait nous aligner, marcher au pas, puis on nous a fait monter à bord d'un bus de prison sécurisé, tout ça au rythme des insultes vraiment obscènes et des hurlements de matons. Un participant qui essayait de prendre une photo s'est fait confisquer son téléphone portable. Puis on nous a transporté vers un bâtiment victorien très lugubre, on nous a rassemblé dans la cour et on a enfilé des uniformes de prisonniers. D'où les sous-vêtements thermiques. Au moment où on nous a forcé à marcher pieds nus à l'extérieur, certaines personnes dans le public ont commencé à sérieusement angoisser et à le faire savoir. Mais ça a duré comme ça pendant 2 heures. Le film, qu'on a fini par nous montrer dans une petite pièce sordide, était *Les Evadés* de Frank Darabont, avec Tim Robbins et Morgan Freeman. Toutes proportions gardées, l'expérience de chaos imminent, de perte de contrôle que nous avons vécu résonnait vraiment avec le contenu du film, qui contient de nombreuses scènes où les personnages se font sauvagement brutaliser.

FRANK ROSE
« JE RESTE PERSUADÉ QUE LE PLUS IMPORTANT RESTE LA QUALITÉ DE L'HISTOIRE QU'ON RACONTE. PLUS UNE HISTOIRE EST BONNE, PLUS ELLE VOUS DONNE ENVIE DE L'EXPLORER EN DÉTAILS »

Est-ce que ce genre d'expérience correspond à votre définition du *deep media* ?
A mon sens, « *deep media* » et « transmédia » sont des termes un peu grandiloquents pour évoquer des idées très simples. Les expériences de *deep media* vous aident seulement à plonger un peu plus profond dans la fiction. Sans la fiction, le plus beau, le plus grand des mondes virtuels est voué à l'échec. C'est la raison pour laquelle *Second Life* a fini par s'écrouler sur lui-même. Et le transmedia rassemble sous son étiquette toutes les techniques qui permettent de démultiplier une fiction sur plusieurs supports et médias, pas nécessairement et logiquement complémentaires du reste. Le nombre de plateformes importe assez peu, l'essentiel de l'expérience d'immersion provient de l'ingéniosité de l'histoire. Chaque outil doit être traité et utilisé de manière à rendre l'immersion la plus efficace possible.
Et l'évolution est une extension logique des nouveaux modes de vie de l'homme moderne, qui passe sa vie entre une grande variété d'appareils et d'écrans différents. Il est normal que les raconteurs d'histoire aient à cœur de nous solliciter de manière inédite, et dans un

MANIFESTE TRANSMEDIA : OU LE FUTUR DU STORYTELLING

Par Maike Coelle, Kristian Costa-Zahn, Maike Hank, Katharina Kokoska, Dorothea Martin, Patrick Möller, Gregor Sedlag et Philipp Zimmermann - transmedia-manifest.com

L'art de raconter des histoires a toujours été sujet aux changements. Grâce aux processus de numérisation et à la convergence des médias qui l'accompagnent, nous allons franchir un nouveau cap quantique. Voilà : nous ne sommes plus seulement spectateurs ni auditeurs, lecteurs, utilisateurs ou joueurs. Aujourd'hui, nous sommes des « expérienceurs » : nos rôles et nos comportements changent en fonction de la manière dont nous utilisons et nous approchons les médias. Sous ce prisme-là, nous proposons 11 thèses sur l'avenir de la narration.

#1 REVENDIQUER LE RÉEL
LA FICTION REMPLACE ET ANNULE LA RÉALITÉ, DEVENANT AUSSI IMMERSIVE QUE POSSIBLE.

#2 TROUS DE LAPIN
L'HISTOIRE OFFRE PLUSIEURS POINTS D'ENTRÉE POUR L'« EXPÉRIENCEUR », SELON LE MEDIA ET LA SITUATION DANS LESQUELS IL ÉVOLUE.

#3 HISTOIRE ET UNIVERS
L'« EXPÉRIENCEUR » NE SUIT PLUS UN SEUL FIL DRAMATIQUE ; IL CHOISIT SA DESTINÉE PARMI PLUSIEURS SCÉNARII QUI SE CROISENT, QUI SE FONDENT DANS UN UNIVERS UNIQUE.

contexte plus élaboré techniquement. Et il est logique que dès lors que les gens qui élaborent ces expériences font leur boulot correctement, nous rentrions dans le jeu de manière naturelle et homogène. Les seules vraies barrières qui demeurent sont dues à la manière dont le business de l'*entertainment* fonctionne. Les grands studios empêchent par exemple leurs département cinéma et home vidéo de communiquer entre eux, alors que le deuxième est chargé de ressortir le même produit six mois après le premier. L'autre souci vient du public lui-même. A partir du moment où histoire est racontée simultanément sur plusieurs médias, son libre-arbitre entre en jeu. Tout le monde ne jouera pas de la même manière, tout le monde ne consacrera pas au jeu le même temps ou la même intensité. Il faut alors désigner une hiérarchie entre les supports, donc une expérience transmédiatique moindre, et faire en sorte que ceux qui s'arrêtent au média « principal » puisse suivre l'histoire sans avoir besoin des détails. C'est très compliqué à gérer. Généralement, les expériences *deep media* se limitent à développer des intrigues parallèles dispensables ou des personnages secondaires. Mais plus les gens seront habitués à jongler entre les appareils et les plateformes, plus les moyens technologiques seront transparents, plus ce genre d'expérience leur paraitra naturel. On devrait donc évoluer très vite de la tentative expérimentale au *deep media* généralisé.

Pensez-vous que les évolutions de la technologie aident à rendre les expériences d'immersion de plus en plus efficaces ? Un spectateur d'*Avatar* en 2010, par exemple, fait-il nécessairement une expérience d'immersion dans la fiction plus intense qu'un spectateur de *King Kong* en 1933 ? Un utilisateur de tablette ou de Wii U plus qu'un utilisateur de CD-ROM en 1992 ?
Pour le CD-ROM, ça me semble être une évidence. Mais la fascination que nous procurait le média à l'époque prouve au moins une chose : qu'il est impossible de réaliser l'importance d'un nouveau média au moment où il arrive sur le marché, et que les facteurs de révolution se cachent souvent dans les endroits les plus inattendus. Pour reprendre l'exemple d'*Avatar*, le vrai accomplissement est moins le prodige technique que l'astuce avec laquelle Cameron l'utilise. Tout est voué à l'immersion. Pendant que la plupart des réalisateurs utilisent encore la 3D pour faire des effets de train-fantôme avec des épées qui sortent de l'écran, il s'attache à estomper la délimitation entre ce qui se passe dans la salle et ce qui se passe à l'écran.

#4 L'INTERACTIVITÉ

AU TRAVERS DE PERSONNAGES FICTIFS, LES « EXPÉRIENCEURS » COMMUNIQUENT LES UNS AVEC LES AUTRES POUR PARTICIPER ACTIVEMENT À L'HISTOIRE ET INFLUER GLOBALEMENT SUR SON DÉROULÉ.

#5 CONTENUS GÉNÉRÉS PAR LE JOUEUR

L'HISTOIRE-UNIVERS PERMET À L'« EXPÉRIENCEUR » DE CONTRIBUER DE FAÇON CRÉATIVE À DES MOMENTS CHOISIS DU SCÉNARIO.

#6 TRANSMÉDIALITÉ

L'HISTOIRE-UNIVERS NE SE LIMITE PAS À UN SEUL SUPPORT : ELLE TIRE PARTI DES POINTS FORTS DE CHAQUE SUPPORT AFIN DE CRÉER QUELQUE CHOSE D'INÉDIT QUI SORT DE LEURS FONCTIONNALITÉS D'ORIGINE.

#7 UN STORYTELLING BASÉ SUR LA GÉOLOCALISATION

L'« EXPÉRIENCEUR » DEVIENT LE VÉHICULE DE LA FICTION EN VISITANT DES LIEUX RÉELS OÙ DES PARTIES DE L'HISTOIRE-UNIVERS SE DÉROULENT.

#8 - FLASHBACK ET FLASH-FORWARD

L'HISTOIRE-UNIVERS ATTIRE DIFFÉRENTS TYPES D'« EXPÉRIENCEURS » EN OFFRANT UNE VARIÉTÉ DE RÔLES POUR LES UTILISATEURS LES PLUS ACTIFS MAIS AUSSI LES PLUS PASSIFS.

La conclusion de votre livre cite directement la fin d'*Inception* de Christopher Nolan, et la fameuse toupie que le personnage de Dom Cobb fait tourner pour séparer le rêve de la réalité : « *Aujourd'hui, il est encore impossible de dire à quel point ces mondes-histoires que nous construisons -* Avatar, Tron*, le holodeck (dans* Star Trek*) deviendront réellement immersifs. Mais si un jour nous perdons le fil, une toupie sera très utile* ». En pensant aux différents travaux de la philosophie et de l'astrophysique et aux œuvres qu'ils ont influencé, comme *eXistenZ* de David Cronenberg, pouvons-nous affirmer que nous n'ayons jamais eu cette toupie à notre disposition ?
Ce qui me fascine, c'est la manière dont nous nous escrimons à reproduire la réalité là où elle n'existe pas. La 3D n'est rien d'autre que ça : des procédés techniques de plus en plus évolués pour reproduire une expérience que nous procure notre environnement dès que nous enlevons les lunettes. C'est assez ironique. La première raison pour laquelle nous nous échappons du réel pour embrasser des mondes fictionnels, c'est que nous le voulons bien. Ca s'appelle la suspension d'incrédulité. Si les raconteurs d'histoire et les réalisateurs de film travaillent dans le sens d'un brouillage de pistes de plus en plus efficace entre la fiction et la réalité, ce n'est pas pour interroger cette dernière, mais pour rendre leurs histoires plus puissantes. De manière plus inattendue, ils œuvrent aussi pour une redéfinition de la notion d'*entertainment* elle-même. Jusqu'à récemment, le public était mené à croire que consommer un bien culturel était le contraire absolu de produire quelque chose. Il est train de réaliser que c'était un mensonge…

Quid de l'artiste démiurge, inventeur de mondes ? Est-il en train de mourir ? A la fin de *Lost*, les spectateurs ont été furieux de l'absence d'explication finale de la part des auteurs. Comme si c'est à eux qu'on faisait ultimement confiance pour avérer jusqu'aux plus infimes révélations…
C'est ça la beauté du paradoxe : pour qu'une expérience de fiction soit crédible et immersivement efficace, il faut que l'auteur soit encore plus fort. Comment le public pourrait-il s'investir dans un monde inventé de toutes pièces si le présupposé qu'on lui propose en premier n'est pas passionnant ? Plus un spectateur est actif, plus il aura envie d'être mené en bateau, et inversement.

***Buzz*, de Frank Rose (Sonatine)**

ALT MINDS
OU LA FICTION TOTALE

Eric Viennot participe depuis les années 1990, via sa société Lexis Numérique, à de nombreux projets multimédia en tant que designer graphique et directeur artistique. Aujourd'hui, et depuis quelques temps déjà pour être exact, il s'est tout naturellement tourné vers le transmedia, dont Alt-Minds, son nouveau « jeu » représente sans aucun doute le premier bel exemple à suivre.

PROPOS RECUEILLIS PAR KHANH DAO DUC & CYRIL DE GRAEVE / PHOTO-ILLUSTRATIONS : ALAIN TROMPETTE & SMALL BANG

Ceux qui jouaient à *In Memoriam* (2003) se souviennent encore du frisson de recevoir un mail du tueur qu'ils traquaient. Après avoir joué à brouiller le réel et la fiction, le Français Eric Viennot revient avec *Alt-Minds*, un concept encore plus ambitieux de « fiction totale », foncièrement transmedia, qui fait participer le joueur à une enquête collective dont les rebondissements se déroulent en temps réel. Pour nous, il revient longuement sur sa conception du jeu vidéo, la genèse d'*Alt minds* et le transmedia, avec une perception bien à lui de cette industrie de l'*entertainment* en plein bouleversement. Rencontre avec un vrai « *narrative transmedia designer* ».

Chronic'art : Vous présentez *Alt-Minds* comme étant la première fiction totale. Pouvez-vous nous en dire plus à ce sujet ?

Eric Viennot : Je relis ce terme de fiction totale à un autre assez à la mode depuis quelques années, celui de « transmedia ». C'est-à-dire l'idée de créer une nouvelle forme d'écriture où l'on utilise un maximum de médias simultanément, pour permettre de rentrer et d'interagir dans une histoire. Cependant, je suis assez critique avec ce qui se présente aujourd'hui sous cette étiquette. Quand Ubisoft parle avec *Assassin's Creed* de licence transmedia, avec du contenu BD, ou film, qui s'ajoute au jeu, je trouve qu'on a juste différents contenus qui coexistent sans rien apporter de neuf (dans le même esprit, on peut parlé de la 3D au cinéma - hormis James Cameron, personne ne prend cela en compte comme il faut). Avec *Alt-Minds*, j'ai justement voulu dépasser cela pour créer une véritable expérience transmedia : le joueur doit jongler entre textes, image et vidéos par l'utilisation de la tablette qui rend le tout très cohérent.

Comment avez-vous travaillé à cette idée de jeu qui se déroule en direct ?

Cette idée de créer un jeu en temps réel s'est naturellement imposée. Je voulais faire intervenir toute la nouvelle dimension des réseaux sociaux, créer une enquête qui fasse appel à l'idée de communauté, avec par exemple l'exploitation de profils *Facebook* qui évoluent. Il fallait donc intégrer le temps réel, indéniablement. Ce qui a posé de nouvelles questions. Je ne voulais pas que sous cette contrainte les joueurs abandonnent l'aventure en cours de route. C'est pour cela qu'on a travaillé à permettre aussi au joueur de rattraper son retard en découpant l'histoire en chapitres, en posant des *timelines*.

Avec de telles contraintes, comment conçoit-on un jeu comme *Alt-Minds* ? Partez-vous d'une histoire sur laquelle vous greffez les interactions du joueur ?

Tout doit être pensé en même temps. C'est la spécificité du jeu vidéo. Quand on crée un film, on pense plutôt à la psychologie du personnage. Pour un jeu, c'est ce qu'il va apporter, la manière dont il pourra faire évoluer le gameplay. Quand je pense l'histoire, c'est toujours en fonction du média et du gameplay. Il y a un synopsis de base, mais je raisonne ensuite en fonction de ce que j'appelle, mais je ne suis pas le seul, l'« architecture transmedia ». Typiquement, il y a un moment du jeu où l'arrivée d'un personnage n'apporte pas qu'un rebondissement dans le scénario, mais aussi une nouvelle façon de jouer et d'interagir. Il arrive aussi que je sois obligé, en changeant de lieu de tournage pour une raison *x* ou *y*, de modifier le gameplay associé.

Ce terme d'architecture transmedia nous fait justement penser à ce dont parlait Henry Jenkins, l'un des plus éminents théoriciens du transmedia / *storytelling*, à propos du game-design comme architecture narrative. C'est une vision qui est la vôtre ?

L'architecture transmedia est encore différente de l'architecture d'un jeu classique. Dans *Red Dead Redemption*, par exemple, les déplacements du joueur à tel ou tel endroit permettent de déclencher tel événement ou telle mission, liant

#9 L'INFINI

L'HISTOIRE-UNIVERS EST UN TERRAIN FERTILE POUR LES HISTOIRES SANS FIN GRÂCE AUX SUITES, AUX SPIN-OFFS ET AUX PERPÉTUELLES RÉUTILISATIONS D'ÉLÉMENTS DU SCÉNARIO INITIAL.

#10 MULTI-PAIEMENT

LA DIVERSIFICATION DU STORYTELLING A RENDU POSSIBLE LE MODÈLE DE PAIEMENT FREEMIUM (ASSOCIATION D'UNE OFFRE GRATUITE ET D'UNE OFFRE PREMIUM EN ACCÈS PAYANT), CE QUI INCITE DIFFÉRENTES FAÇONS DE CONTRIBUER À L'EXPÉRIENCE.

#11 LE TRAVAIL COLLABORATIF

L'HISTOIRE-UNIVERS EST DÉVELOPPÉE EN COLLABORATION PAR UNE ÉQUIPE POLYVALENTE ET INTERDISCIPLINAIRE, DONT LA GAMME DE COMPÉTENCES PEUT RÉPONDRE AUX EXIGENCES D'UN STORYTELLING FONDÉ SUR L'EXPÉRIENCE.



l'espace à la narration. L'architecture à laquelle je travaille n'est pas liée à ce genre d'espace et ses strates narratives. Le joueur n'a pas la même liberté que dans un espace ouvert en 3D. En tant que game-designer sur un jeu transmedia, mon but est de permettre au joueur d'enchaîner de façon fluide et naturelle les différents médias utilisés.

Cette variété du transmedia permet également d'avoir plusieurs niveaux d'intensité ; de la consultation d'informations sur son smartphone en passant par la consultation sur le Net d'un épisode de la websérie qu'on va suivre...
Avec ces différents niveaux, le jeu peut toucher un spectre très large d'utilisateurs. Au degré le plus poussé, il y aura la minorité des *hardcore gamers*, ceux qui épuiseront le jeu et en feront tout le tour. A l'autre extrême, j'imagine une mère de famille qui a une tablette et qui suit l'histoire à laquelle son fils va jouer. Et entre ses catégories, des joueurs comme vous et moi, qui ne peuvent pas investir tout leur temps, mais qui peuvent résoudre une énigme de temps en temps. Au final, l'idée est que tout le monde puisse y jouer, à la carte.

Vos jeux s'adressent au Moi plus intime et quotidien du joueur, comme dans *In Memoriam*, où le joueur pouvait recevoir un mail du tueur qu'il traquait. *Alt-Minds* semble aller encore plus loin avec l'utilisation de moteurs de recherche, réseaux sociaux ou encore d'outils de géolocalisation, qui sont désormais des outils de la vie courante...
Alt-Minds se veut moins intimiste qu'*In Memoriam* et plus tourné vers le collectif. J'ai voulu que le joueur ait le sentiment de faire partie d'une communauté, et de participer à une enquête qui donne le sentiment d'une épopée collective. Par exemple, si le joueur s'absente d'une mission ou d'un rendez vous, il pourra recevoir un mail du groupe d'enquête lui demandant où est-ce qu'il était passé. En même temps, il y a un équilibre à trouver pour ne pas être trop intrusif, et aussi garder une dimension solitaire pour le joueur qui le désire. C'est un point sur lequel nous avons beaucoup travaillé. On pensait un moment incorporer à l'interface une espèce de mur sur lequel les joueurs pourraient laisser des notes, comme un fil d'actualité continu ; mais finalement, on a du le supprimer, car il aurait pu polluer l'expérience du joueur, notamment dans le cas où la solution d'une énigme est trop vite révélée par d'autres...

ERIC VIENNOT
« QUAND JE PENSE L'HISTOIRE, C'EST TOUJOURS EN FONCTION DU MÉDIA ET DU GAMEPLAY. IL Y A UN SYNOPSIS DE BASE, MAIS JE RAISONNE ENSUITE EN FONCTION DE CE QUE J'APPELLE, MAIS JE NE SUIS PAS LE SEUL, L'»ARCHITECTURE TRANSMEDIA» »

Avec *Alt-Minds*, vous explorez aussi d'autres thématiques, notamment scientifiques... •••

Après *In Memoriam*, j'avais envie de sortir du thriller et des histoires de tueur en série; le genre était devenu saturé. En même temps, je suis fasciné par des créateurs comme J.J. Abrams et ses séries comme *Lost* ou *Fringe* avec des univers où la science est utilisée pour faire rêver les gens. C'est pour cela que je me suis intéressé à des domaines comme l'astrophysique ou la physique quantique. J'ai discuté avec des chercheurs dans ces domaines et c'est assez fabuleux de voir comment ces gens peuvent envisager des choses comme la téléportation ou l'existence d'univers parallèles. Cela m'a inspiré pour concevoir l'histoire du jeu, sur la disparition d'un groupe de jeunes physiciens à Belgrade, qui font une découverte qui pourrait justifier le fait qu'ils aient été enlevés.

Comme souvent en science-fiction, cela vous permet également d'amorcer une réflexion plus globale sur l'homme…
Avec *Alt-Minds* et à partir de cette histoire, j'essaie véritablement de toucher à la question du post-humanisme. Quand on y pense, ce n'est pas seulement qu'un objet de recherche scientifique, il suffit de prendre le métro et voir des gens connectés sur leur smartphone, entrer dans des univers virtuels et se créer un autre soi ; bref, toute la théorie du *self branding*, des choses inimaginables il y a même pas vingt ans. Cela nous interroge sur notre propre identité. *Alt-Minds* n'effleure qu'une partie de tout l'univers du scénario. En théorie, on pourrait développer toutes ses thématiques sur deux ou trois saisons. Si ça marche, évidemment !

Justement, avez vous une certaine appréhension quand à la réception du jeu par le public ? C'est quand même un sacré pari que de lancer une telle forme de divertissement inédite, mêlant fiction, réalité et temps réel…
C'est sûr qu'avec cette nouvelle forme de jeu, on fait un sacré pari ! Mais c'est un pari mesuré, sur lequel on a beaucoup réfléchi. J'ai conçu le premier chapitre comme un prologue, qui va se jouer en direct (*le jeu a été lancé le 12 novembre dernier en Europe*, ndlr), mais qui s'arrête sur un rebondissement, laissant une pause de quinze jours, pour que l'aventure commence véritablement début décembre. Après la fin de l'aventure « en direct » en janvier, il sera également possible d'y jouer de façon plus classique, en différé et à son rythme.

On imagine aussi que pour lancer un tel concept, il a fallu convaincre les producteurs…
C'est un projet qui a connu pas mal de changements avant de trouver sa forme définitive. Après *In Memoriam 2*, j'avais en tête de lancer un nouveau concept de série télé que j'avais appelé *Projet Twelve*, et qui présentait déjà beaucoup d'éléments de *Alt-Minds*. Pour pitcher les choses aux gens de la télé, je leur disais d'imaginer regarder une série sur leur canapé quand à un moment, le héros appelle et votre téléphone sonne. Vous êtes alors appelé pour un casting. L'idée était en fait que le téléspectateur soit intégré à l'histoire. J'ai fait le tour des chaines, sans succès… Les gens des divisions

ALTERNATE REALITY MUSIC

Le Soundwalk Collective réalise des œuvres sonores autours de collectes de sons in-situ, d'archives et de composition, pour des résultats d'albums originaux entre la mémoire sonore, l'exploration socio-historico-poético-ethnographieet l'odyssée ambient. Totale immersion.






Soundwalk, créé par le franco-new-yorkais Stephan Crasneanski, s'adresse, depuis le début des années 2000, à « *ceux qui n'utilisent pas normalement les audio-guides* ». Cette maison de sound-design s'est fait connaître avec des parcours sonores promenant le flâneur pod-casqué dans différents quartiers de grandes métropoles. Mélangeant fiction et réalité, voix et musique, à mi-chemin entre la promenade baudelairienne et l'expérience cinématographique, les parcours étaient scénarisés avec finesse et racontés par des personnalités liées aux quartiers choisis. Ainsi pouvait-on marcher, littéralement, sur les traces du fondateur du rap Afrika Bambaata dans le Bronx new-yorkais, de Virginie Ledoyen et Benjamin Biolay pour une visite musicale de Saint-Germain-des-Prés, ou en compagnie de Lou Doillon (hum…) en une balade érotico-touristique dans Pigalle : « *Prenons à droite et remontons la rue des Martyrs. Juste à gauche, il y a Madame Arthur, vous voyez ? La façade rouge ? Ici c'est le Musée Grévin des travestis. Les hommes qui se travestissent m'ont toujours fascinée. Continuez à monter. Allez au rythme de mes pas, faites un avec moi. Un, deux. Un, deux…* ». Avec le « *Ground Zero Sonic Memorial* », suivant les pas de Paul Auster pour 51 minutes au cœur des vestiges du 11 septembre 2001, le passant entendait les témoignages des rescapés, les messages téléphoniques des victimes, des assemblages sonores restituant la vie du lieu, du souffle de l'ouvrier aux réactions des passants. Depuis 2008, cependant, Soundwalk et son équipe de producteurs (le Soundwalk Collective) ont développé leur ligne artistique en créant des « *voyages d'immersions sonores* », aux quatre coins du monde, véritables fresques sonores, « *collectant les épaisseurs de sons parsemées dans le paysage afin de révéler les enregistrements et scans des activités humaines, routes migratoires, activités clandestines, l'histoire anthropologique des communautés en mouvement. Ces sons sont placés en écho ou en complément à l'acoustique naturelle des paysages, réunissant les histoires cachées dans la rémanence de l'endroit* ». Ainsi *Ulysses Syndrome*, réalisé en 2010, retrace le voyage d'Ulysse à travers la Méditerranée, *Eternal Hell* parcourt quant à lui le désert d'Al Khali, *Bessarabia Ghosts* explore l'Europe de l'Est, tandis que *Medea*, réalisé pendant l'été 2011 autour de la Mer noire, s'est arrêté et a collecté des ambiances sonores à chaque étape supposée de cette odyssée classique de la mythologie grecque. Les performances de Soundwalk Collective refont naître l'idée initiale de la fresque sonore, remixant en live les fragments sonores afin de propulser le public dans une immersion à la fois sonore mais également visuelle (Vincent Moon a ainsi mis en image le dernier *Medea*). Du local à l'international, le trip urbain devient donc une vraie épopée. Sonore, évidemment.
Wilfried Paris
soundwalkcollective.com

Web qui étaient assez friands du concept me disaient que je ne pouvais pas convaincre les gens de la fiction, sans scénario bien formaté aux standards... Orange est finalement venu me trouver, car ils avaient crée le « transmedia lab », une division au sein des contenus transmedias, et ils avaient besoin d'un projet pilote ambitieux. Au final, on est parti de *Projet Twelve* pour arriver aujourd'hui à *Alt-Minds*...

Avec ce partenariat avec Orange, vous sortez un peu de la sphère du jeu vidéo à laquelle vous appartenez depuis plus de vingt ans. Quel est votre point de vue sur l'évolution du media et de votre travail ?
S'il fallait résumer les choses, je dirais qu'on est passé de l'artisanat à Hollywood, mais en brulant les étapes. On ne trouve plus de jeux intermédiaires, qui même s'ils ont certaines limites techniques permettent à un game-designer d'imprimer une vision personnelle, comme par exemple le *Beyond Good and Evil* de Michel Ancel, qui ne pourrait plus se faire aujourd'hui dans les conditions de l'époque, avec une équipe d'une trentaine de personnes. J'en discutais aussi avec Frédéric Raynal (*Alone in the Dark*, *Little Big Adventure*), qui me disait que ça ne l'intéressait pas de bosser avec 200 personnes, de ne plus avoir la maîtrise de son jeu. Pour donner une image par rapport au cinéma, c'est le modèle de game-designer en tant qu'auteur-réalisateur qui tend à disparaître. On trouve des grosses productions et des plus petites, mais entre les deux, il n'y a pas de possibilités. Quand on voit par exemple les difficultés de Fumito Ueda (*Ico*, *Shadow of the Colossus*), qui s'est fait débarquer de son troisième jeu, *The Last Guardian*, par Sony...

Ne peut-on pas espérer que le public puisse évoluer et ne plus se tourner que vers des grosses productions, comme c'est le cas pour le cinéma ?
J'y croyais. Mais quand on regarde sur le PSN ou le Xbox Live, on voit que ça ne marche pas. Il suffit aussi d'aller à la Paris Games week, pour voir le public ; puis cet esprit de consommation et de dérision qu'entretient la presse spécialisée... Même avec un bon concept, c'est très compliqué de sortir du lot, et il faut quand même avoir des soutiens énormes. Derrière les jeux de David Cage (*Fahrenheit*, *Heavy Rain*) ou de Jenova Chen (*Flower*, *Journey*), c'est Sony qui joue les mécènes. Nous sommes dans une période assez floue, avec de nouveaux modèles, des jeux sur smartphones à 3 euros qui se vendent beaucoup mieux ! Il faut que les éditeurs se remettent en question dans leur manière de créer des jeux. Je suis assez pessimiste à court terme, mais à plus long terme, j'espère toujours la rencontre entre des auteurs, des points de vue, et puis le grand public. Mais cela prendra du temps, parce que l'industrie freine. Au fond, je suis convaincu que le jeu vidéo est l'art du XXIe siècle, mais je n'apprécie pas son côté fermé ; ici, on ne fait que reproduire les mêmes recettes. Je ne suis pas né avec le jeu vidéo, mes références viennent justement d'ailleurs, du cinéma, de la littérature. Et je trouve ça vraiment dommage de voir les game-designers qui sortent de l'école n'avoir que le jeu vidéo pour référence.

ERIC VIENNOT
« S'IL FALLAIT RÉSUMER LES CHOSES, JE DIRAIS QU'ON EST PASSÉ DE L'ARTISANAT À HOLLYWOOD, MAIS EN BRULANT LES ÉTAPES »

Quelles sont, en France, les expériences en matière de transmedia qui vous titillent ?
Canal + a commencé à envisager quelque chose dans l'esprit avec *Braquo*, puis cette année avec *Engrenages*. Mais cela reste des petits *ARG* (*Alternate Reality Game*) qui ne restent que des compléments destinés aux fans. Les chaînes TV ne pensent pas transmedia à la base. Arte commence, mais doucement. Chez les gens de fiction-TV, on m'a toujours dit que j'avais dix ans d'avance... forcément, pour convaincre ces gens-là, qui mettent en avant des visions très classiques (parce qu'ils ne pensent qu'en terme de « spectateurs »), c'est difficile ! La notion de temps réel, déjà, c'est pas franchement dans les habitudes, comme vous pouvez l'imaginer...

Comment expliquer à ces gens-là que nous changeons de paradigmes en ce qui concerne le divertissement ? Qu'il ne s'agit plus d'offrir un produit fini au spectateur, mais de lui proposer de vivre une expérience évolutive dans laquelle il peut dorénavant intervenir directement ?
Je crois que c'est en train de changer et que les gens de télé ont compris qu'ils devront faire avec l'interactivité et la participation du public. Même s'il continuera à y avoir des programmes linéaires, le jeu vidéo et Internet ont de plus en plus d'influence sur les médias classiques. Je suis convaincu d'ailleurs que la révolution transmedia viendra plutôt des chaînes TV que du milieu du jeu vidéo. En ce qui concerne ces derniers, il y a un problème de nature et de grammaire. Dans l'industrie du jeu vidéo, la priorité c'est de générer du « fun », et non pas de raconter des histoires ou de créer des émotions subtiles. Le changement viendra donc des gens qui font des séries-TV, qui réfléchissent à des extensions Web, qui s'intéressent à l'interactivité et qui comprennent le mode de vie des jeunes. C'est dommage que les gens du jeu vidéo ne s'intéressent pas davantage à cela, parce qu'ils ont, plus •••

que les autres, l'expérience pour penser l'interactivité et le « gameplay », une notion absolument essentielle à toute tentative de création vraiment transmédia.

C'est important de sortir de l'univers geek pour avancer ?
Oui, pour démocratiser les ARG, pour viser des univers plus adultes, comme ont réussi à le faire les meilleurs showrunners du moment avec *The Wire*, *Treme*, *Lost* ou *Breaking Bad*. Ici, on tire la narration vers le haut en sortant complètement des clichés geeks. Pourquoi ne peut-on pas suivre cet exemple dans le jeu vidéo ?

Tout cela relève donc de l'immersion, d'une reproduction, dans le jeu, des principes naturellement immersifs de la vie réelle ?
Exactement ! Will Wright (*The Sims*), Peter Molyneux *(Black & White)*, les frères Houser *(GTA)* sont dans cette recherche, avec l'élaboration de jeux dans lesquels il s'agit de faire en sorte que le joueur soit le maître du scénario. Mais il n'y a encore eu aucun univers participatif qui a permis de créer de belles histoires… Certes, on peut noter quelques micros histoires qui se sont créées dans *World of Warcraft*, à la limite, et qui n'étaient pas prévues par les auteurs. Ou dans *GTA* et *Skyrim*, si l'on arrive à contourner les jeux. Mais cela reste des micros histoires ! Avec *In Memoriam* et *Alt-Minds*, j'essaye, de manière différente, de faire en sorte que la personne qui entre dans « l'expérience » retrouve ces sensations-là. La grande question à laquelle vont se confronter les créateurs d'histoire dans les dix ans qui viennent c'est : comment continuer à écrire des récits prenants et émouvants tout en permettant aux spectateurs d'interagir avec la possibilité d'en modifier le cours, voire même la fin ? Question à laquelle les game-designers sont confrontés depuis déjà trente ans, sans être parvenus, pour l'instant, à apporter une réponse vraiment idéale.

Selon vous, quel réalisateur, s'il en avait les moyens (le soutien adéquat) pourrait faire avancer les choses, puisque tout vient toujours de là, encore aujourd'hui ?
Cameron, Spielberg, Fincher… mais je pense à David Lynch, surtout. On le sait, le type voit toujours tout à l'avance (*Twin Peaks*, avant le succès des séries-TV ; *Inland Empire*, pour l'aspect immersif des choses). S'il se mettait aujourd'hui au service d'un *ARG*, j'en suis persuadé, ce serait fabuleux !

***Alt-Minds* - PC/iOS (Lexis Numérique)**

ALTERNATE REALITY BOOK

Tout au bout du bout de la longue lignée des canulars littéraires, Arthur Phillips s'est attaqué au saint des saints en pondant une pièce inédite de Shakespeare, mais sans avancer masqué. Il n'avait pas besoin, sa mystification est ailleurs.



Le procédé est magique et presque aussi ancien que la littérature elle-même. La première fois qu'on a distingué sa silhouette en entier, c'était en 1719, dans le premier roman désigné comme tel de la littérature anglo-saxonne, *La Vie et les aventures étranges et surprenantes de Robinson Crusoé de York, marin*. En préambule, Daniel Defoe, enveloppé dans une peau de fiction, prévenait le lecteur terrorisé par le péril du récit inventé de la probable véracité des faits rapportés ici : « *L'éditeur pense que c'est là une narration exacte des faits, il n'y existe d'ailleurs aucune apparence de fiction* ». Gérard Genette appelle le miraculeux « biais narratif » une métalepse, ou le surgissement inattendu d'un artefact fictif dans un autre niveau de réalité que le sien, pourquoi pas la sacro-sainte réalité. La longue histoire de canulars littéraires qui a suivi - *Le Mythe d'Ossian*, les faux poèmes du XVe siècle de Chatterton, les chroniques d'Honorio Bustos Domecq - empreinte deux chemins parallèles, celui de ceux qui n'auraient pu être édités sans mystification, et celui de ceux qui s'y sont adonnés pour le pur bonheur de l'ivresse. Paru dans une nouvelle ère de puritanisme véritophile (pensons aux lynchages médiatiques de J.T. Leroy ou James Frey au moment où l'on découvrait que leur véritable identité n'avait rien à voir avec celle de leur avatar littéraire), *La Tragédie d'Arthur* d'Arthur Phillips se trouve sur le bas-côté du deuxième, mais l'Américain prend un malin plaisir à se demander pourquoi. Paru en 2011 aux Etats-Unis (sa traduction française paraît en février au Cherche Midi), le livre rassemble une pièce de théâtre écrite en Anglais élisabéthain et signée « W. Shakespere », un lourd appareil de notes notamment rédigées par de vrais autorités shakespeariennes et, tout de même, un préambule autobiographique long de 400 pages écrit par l'éponyme fictif d'Arthur Phillips, fantôme dépressif élevé par un *con-man* qui lui aurait légué la pièce. Il nous arrive bien sûr sans ambiguïté, comme un jeu postmoderne brillant, héritier à la fois des grandes œuvres anglo-saxonnes sur le leurre de l'originalité (*Les Reconnaissances* de William Gaddis en tête) et de la tradition du faux shakespearien, notamment celle du fameux William Ireland qui forgea à l'aube du XIXe siècle tout un barda de faux manuscrits de la main du Barde. Dans le détail du livre, l'ambiguïté pointe pourtant son nez dans tous les recoins, du labyrinthe de faux-semblants du faux récit autobiographique qui précède la pièce, jusque sur la page de garde où sont comptabilisées les autres œuvres des deux auteurs. Interrogé l'an passé pour la publication d'*Une Simple mélodie*, Phillips nous a confié avoir songé un temps à faire forger un véritable faux de sa fausse pièce pour l'égarer dans la nature et se bricoler son propre petit *ARG*. A l'ère des forums et de *Google*, la tentative aurait été démente. Mais même sans ce stratagème, la suspension d'incrédulité fonctionne un peu mieux, un peu plus fort que d'habitude. Un indice est à trouver dans une sentence d'Arthur Phillips, le personnage : le plus grand écrivain de langue anglaise ne serait pas Shakespeare, mais Arthur Conan Doyle. Le miracle d'Arthur Phillips, c'est qu'il est l'un des rares écrivains de notre temps à prendre le mystère de la littérature très au sérieux. Plutôt que de douter de ses effets, il ose sans ambages technologiques poser des miettes dans le labyrinthe. **Olivier Lamm**

La Tragédie d'Arthur, Arthur Phillips
(Le Cherche Midi)



Ses films *Disco* et *Camping*, pour ne citer que ces blockbusters, ont propulsé Fabien Ontoniente dans le top des réalisateurs français les plus adulés du public. Ereinté ou encensé par la critique, ce contemplatif n'est pas près de disparaître des écrans. *Chronic'art* a rencontré celui dont les films sont parfois regardés comme des plaisirs coupables.

Rendez-vous est donné dans les locaux d'une boîte de production. Je suis bien accueillie, mais le faiseur de hits du box-office demeure invisible. Son assistante Nadia m'avise que le réalisateur-scénariste, qui vient de terminer *Turf*, est en pleine phase d'écriture de son prochain film, *Night*, et que j'arrive à un moment très critique. Soudain, il débarque dans le bureau, me salue brièvement et décide que l'entretien sera reporté dans la soirée, quand il sera plus détendu. La nuit est bien ancrée quand je rencontre enfin un Fabien Onteniente émacié et vif. *Night* semble l'absorber aussi bien mentalement que physiquement. Il me raconte que, petit garçon, il était très timide et angoissé par le dimanche, notamment à cause des résultats du tiercé qui résonnaient dans les rues désertes de sa cité, ce qui lui a inspiré *Turf*. L'homme qu'il est devenu a désormais toute l'assurance d'un cinéaste qui ne s'est pas laissé briser par les critiques. Il regrette l'époque de Serge Daney et pense qu'*« aujourd'hui, la virulence de la presse n'est finalement rien par rapport à celle des internautes »*. S'il a gagné en aplomb, il est loin du fanfaron ou du mondain et n'apprécie pas les compliments à rallonge, les effusions emphatiques propres aux codes des métiers de l'image. Le créateur de Patrick Chirac (Franck Dubosc), campeur célibataire en recherche frénétique de contact, a besoin, lui, de plages de solitude. *« J'ai de plus en plus besoin de passer une semaine en étant seul. Quelle que soit la compagnie des autres, elle empêche l'esprit de vagabonder, il se heurte aux autres. Or, si vous marchez seul en montagne, le fil de la pensée peut se dérouler »*. Des bruits étouffés dans une atmosphère neigeuse à l'allure d'un passant, Fabien Onteniente observe sans relâche ce qui l'entoure et à présent, il s'en nourrit pour créer ses comédies, ce qui n'a pas toujours été le cas. « *Avant de commencer à écrire, j'ai beaucoup observé de manière totalement animale : je regardais, mais je ne faisais rien d'autre. Je n'avais pas d'idées* ». Si la comédie est devenue un créneau lucratif dans lequel de trop nombreux réalisateurs s'engouffrent, Onteniente s'est jeté dedans par amour du genre, persuadé qu'on peut faire passer énormément d'émotions à travers elle (chez *Chronic'art*, du reste, et dans le genre comédie française des familles, il faut admettre qu'on lui reconnaît un certain talent - cf. nos chroniques en archives sur le site). D'ailleurs, il a « *détecté chez Franck Dubosc un fort potentiel dramatique. Un jour, nous ferons un drame ensemble. Franck aimerait jouer un rôle de prêtre. Il a beaucoup plus de profondeur que les gens ne le croient* ». Le metteur en scène nous confie qu'on peut s'attendre à le voir évoluer dans n'importe quel genre, sauf le polar - qu'il déteste - et le porno. Ce qu'il aime regarder, ce sont des films qui font pleurer et il n'écoute que des chansons tristes, comme celles de Barbara. Revient alors un commentaire un peu amer : « *Pour quelqu'un dont le métier est de faire rire, c'est barjot, mais je suis beaucoup plus compliqué qu'on ne le croit* ». L'image de beaufs dont sont affublés Dubosc et Onteniente le touche. Il ne renie pas ses origines sociales modestes, mais aimerait qu'on cesse de le percevoir comme un guignol sans vision, sans épaisseur. « On », ce n'est pas le public, à qui il fait confiance. « *Le public n'est pas con. J'ai fait* Jet Set *pour le pognon, parce que je vivais en couple et que mon histoire était devenue le Téléthon : les chiffres ne cessaient de monter. José Garcia l'a fait aussi pour de mauvaises raisons. On a menti aux gens, alors on a payé* ». Ce « on » qui le snobe, c'est une certaine critique ciné et *« les gens du cinéma »*. *« Le cinéma n'est plus ce qu'il était, il est en danger. Il y a deux solutions : soit ça va vite péricliter, soit les professionnels du cinéma vont davantage se soutenir. La tiédeur ambiante me dégoûte. Tout passe par derrière et on peut toujours essayer de se regarder dans la glace du cinéma français. Mais j'en fais partie et je ne suis qu'un élément perturbateur, un vilain petit canard, pour certains. Et ça ne me déplait pas, parce que j'ai toujours préféré ça plutôt que d'être le premier de la classe»*. Celui qui s'est mis à dessiner des BD humoristiques au collège, parce qu'il était plus petit que les autres et sentait que c'était son seul moyen d'exister, surtout auprès des filles, m'invite à visiter son immense bureau. Il l'a entièrement tapissé d'une large bande de papier en son centre, sur laquelle il dessine le scénario de *Night* avec des *Posca* et épingle les photos du casting. L'effet panoramique est saisissant, il donne l'impression de pénétrer la matrice de ce film en cours de création. Tout au long de notre échange, il a imité par la parole et les gestes les personnes qu'il égratignait, du simple turfiste à l'acteur ridicule et précieux. Comédien, Fabien Onteniente ? Sans doute, oui ; il est d'ailleurs passé quelques fois devant la caméra. En réalité, voilà un homme doté d'une grande empathie, ce qui l'épuise et l'alimente à la fois.

« Je ressens tout. C'est terrible d'être aussi sensible : aux ondes d'un appartement ou aux gens ». Les gens : la nourriture de celui qui nous les livre disséqués puis recousus, pas si purs que ça. Car sous les costumes criards de ses personnages se cache une part de ténèbres… On l'a vu, on l'a bien senti, alors admettons.

Par Florence Alcaide Villanueva / Photo : Alain Guizarde ©Angeli

« FABIEN ONTENIENTE REGRETTE L'ÉPOQUE DE SERGE DANEY ET PENSE QU' *«AUJOURD'HUI, LA VIRULENCE DE LA PRESSE N'EST FINALEMENT RIEN PAR RAPPORT À CELLE DES INTERNAUTES »* »

***Turf,* de Fabien Onteniente En salles le 13.02.13**



5/5

ZERO DARK THIRTY
Kathryn Bigelow
EN SALLES LE 23.01.13

Il n'avait échappé à personne qu'en tournant *Démineurs* (2010), Kathryn Bigelow s'était déminée elle-même, ouvrant à son cinéma une voie contemporaine assez formidable. *Zero Dark Thirty* s'élance dans le champ ainsi ouvert avec un aplomb et une aisance qui épatent tout de suite. Le film, qui, pour ceux qui l'ignoreraient encore, raconte la traque de Ben Laden, pourra sembler à de certains égards trop directement lié à *Démineurs* (on débusque de l'info comme on débusquait du C4 ; on échange le terrain pour les bureaux et les salles de torture ; tout est semblable mais plus fin, plus fort, plus dramatique). Voilà pour les défauts. Belle mais seule, sans histoire ni passé, Maya, dont on ignore jusqu'au patronyme, est agente à la CIA et se lance dans la « plus grande traque du monde », la chasse à l'ennemi *number one*. Jouée par Jessica Chastain, Maya est le versant femme et intello de Jeremy Renner dans *Démineurs*. Dans la deuxième partie du film, elle se met à hurler à la face de son supérieur de la CIA. Le cou de Jessica Chastain se crispe et laisse apparaître, très nettement, son faisceau de nerfs et de tendons. La crispation, à ce moment-là, est trop violente pour être tout à fait réaliste. On comprend alors que cette histoire est devenue celle d'une maladie mentale, d'une monomanie. Que le contexte politique et idéologique s'efface, que Ben Laden est en fait déjà mort, parce que prisonnier de la tête de Maya. « *Méfiez-vous du rêve de l'autre,* disait Deleuze, *même d'une gracieuse jeune fille, parce que si vous êtes pris dans le rêve de l'autre, vous êtes foutu* ». L'ambition de Bigelow serait la suivante : faire en sorte que le 11 septembre 2001, l'opération commando de 2011, et tout ce qu'il y a eu entre les deux, se retrouvent tous résumés dans le nerf tendu d'une gracieuse jeune fille. Il n'y a autour de Maya pas d'Amérique qui tienne, pas de patrie, pas de famille, aucun groupe. La CIA, la guerre et la torture, les attentats et les victimes, Bush et Obama, Al-Qaïda, Ben Laden, le film lui-même, etc. - tout ça, c'est son cou. Il semble d'ailleurs n'y avoir, pour tous les personnages de *Zero Dark Thirty,* qu'un seul dénominateur qui serait cette fibre, cette tension élémentaire, proprement humaine, à partir de laquelle les complexions des uns et des autres se mettraient à improviser, un coup vers le mal, un coup vers le bien. On voit des hommes faire des bêtises, devenir des ordures - Maya aussi - mais dans le même temps faire preuve d'héroïsme et de grandeur sans que jamais ne tombe, d'un côté ou de l'autre, le couperet d'un jugement définitif. Ambigüité permanente de tout, du bourreau qui s'épuise et qui doute, de la femme sensible qui vire guillotineuse, des auteurs d'attentats qui font des apocalypses, mais n'en sont pas moins des hommes. Précisons aussi qu'entre la fin de *Démineurs,* et le début de *Zero Dark Thirty*, *Saw* s'intercale. On s'explique. *Démineurs* s'achevait par la tentative de déminage d'un homme ceinturé de bombes, fixées à son corps par une sorte de châssis métallique à cadenas, véritable casse-tête chinois. Imagerie de *torture porn,* elle-même issue, comme on le sait, du post-11-Septembre, des horreurs d'Abou Grahib et Guatanamo. Au début de *Zero Dark Thirty*, de la torture, encore, et longuement, sur un homme suspecté de détenir des informations. Séquences intenables, principalement à cause d'une permutation incessante de point de vue. De quel côté sommes-nous ? Du côté de celui qui souffre, mais qui fut bourreau, ou du côté du bourreau, qui fut victime ? Bigelow insiste de tous les côtés, et fait vivre au spectateur un enfer. Elle a parfaitement compris que sous ces situations impossibles à déverrouiller, sous ces casse-têtes chinois, se cachent ceux d'une morale devenue littéralement insituable. Racontons pour finir comment est filmée l'enfance, lors de l'assaut final dans la maison d'Abbottabad, parce que c'est bouleversant. Cette enfance, trouvée dans le noir, surprise dans son sommeil, est tremblante, fragile, innocente, terrifiée. Une fillette pleure, jusqu'à ce qu'un soldat allume devant elle une petite lumière. Elle pleurait à cause des cris, des coups de feu, mais aussi parce que tout était noir - aussi noir que le préambule du film où, sans images, résonnait la complainte des victimes du 11/09. Ces enfants ont vécu, dormi, grandi contre le flanc de la première incarnation du Mal du XXIe siècle. Dans *Aliens of the Deep,* de James Cameron, ex-époux de Bigelow, on voyait des petites crevettes proliférer à 10 000 mètres de profondeur, aux abords de fumerolles toxiques et brûlantes comme l'enfer.

Vincent Garreau



DJANGO UNCHAINED
Quentin Tarantino
SORTIE LE 16.01.13

5/5

On sait le programme héroïque, et le double geste d'affranchissement, qui se jouent désormais dans l'œuvre de Tarantino : sauver, en même temps, les damnés de l'histoire des formes (toutes les sous-cinématographies cachées dans l'ombre des cinémas de quartier 70's), et les damnés de l'histoire tout court (femmes dans *Boulevard de la mort*, Juifs dans *Inglorious Basterds*, maintenant Noirs américains). Si *Django Unchained* réussit à la perfection ce qu'*Inglorious Basterds* ratait à moitié (le film est plus équilibré, plus drôle, plus jouissif encore), c'est peut-être que le sujet était déjà contenu dans la moitié de la filmographie de Quentin Tarantino. En faisant prendre aux Noirs, à la veille de la Guerre de Sécession, leur revanche sur l'esclavage (résumée dans la sublime métonymie d'un plant de coton éclaboussé du sang des Blancs), Tarantino fait au fond l'archéologie de son propre cinéma, et de toute une lignée de *niggers* flamboyants. Le western spaghetti n'est qu'un vague prétexte cinéphile : c'est bien à l'histoire de l'Amérique, et à elle seule, que QT se confronte. Il gagne le duel haut la main. **J.M.**



LINCOLN
Steven Spielberg
SORTIE LE 30.01.13

4/5

Il y a vingt ans, on se serait légitimement inquiété de voir Spielberg empoigner un pareil sujet. Il est pourtant fascinant, dans ce beau *Lincoln*, de voir combien Spielberg n'a au fond jamais renié le moteur-même de son cinéma. L'enjeu est toujours celui d'une pure fascination, une admiration toute enfantine qui reste intacte en changeant d'objet. Quel est l'objet dans ce film qui, dialoguant avec celui de Ford, n'est pas tant un biopic qu'une sorte de documentaire en costume sur le vote de la loi d'émancipation des esclaves ? La démocratie, *of course*, mais moins comme idée (Capra) que comme labeur langagier et exercice pratique de *realpolitik*. A une faute de goût près (un douteux suspense de chambre à coucher), le résultat est, encore, irréprochable. **J.M.**

THE MASTER
Paul Thomas Anderson
SORTIE LE 09.01.13



Qui, de Paul Thomas Anderson ou de Lancaster Dodd (avatar de Ron Hubbard dans un film qui évoque, de loin, la naissance de la Scientologie) est le vrai maître aliéné ? Les deux, au fond, et c'est là qu'est la géniale prise de risque de *The Master*. La mise en scène de PTA accompagne Philip Seymour Hoffman, mentor d'un Joaquin Phoenix animal, dans ses délires de grandeur, évacuant la satire distancée qu'on attendait. Un peu en force, sa virtuosité (certes apaisée depuis *There Will Be Blood*) n'a jamais été aussi justifiée que dans cette fable moins gouvernée que *hantée* par la maîtrise, et cultivant une étrange empathie pour ce triste petit gourou qui aura voulu ressusciter la croyance. **Y.S.**



MARFA GIRL
Larry Clark
EN LIGNE SUR : WWW.LARRYCLARK.COM

4/5

En contournant le circuit classique de distribution pour proposer le film directement sur son site, Larry Clark cherche moins à révolutionner quoi que ce soit qu'à faire un bras d'honneur au système, qu'il envoie « *se faire foutre* » à chaque interview, et aussi à économiser un peu d'argent pour son nouveau projet. Néanmoins, voir le film seul, devant son laptop, ne fait que renforcer sa douceur et sa magnifique tristesse. *Marfa Girl* raconte comment, dans une banlieue populaire à la frontière mexicaine, un flic blanc au passé trouble vient déranger l'harmonie des désirs et des désœuvrements d'une bande de jeunes latinos. On pense parfois au *Killer Joe* de Friedkin, dont *Marfa Girl* serait comme l'antidote. Tandis que Friedkin noircit chaque coin du tableau prolo pour faire de son flic pourri un héros de cinéma, Clark fait le pari inverse, dans un geste quasi-mystique : enchanter la vie sexuelle et l'innocence de son peuple ado et renvoyer le flic à son impuissance et sa malfaisance métaphysique. Un chef-d'œuvre reichien. **F.B.**



FLIGHT

Robert Zemeckis EN SALLES LE 13.02.13

3/5

Après sa trilogie en *motion capture,* Zemeckis revient aux prises de vue réelles pour un mélodrame d'un classicisme absolu. Un pilote de ligne alcoolique et drogué réussit à sauver du crash un 747 en le retournant sur le dos en plein vol. Ce n'est que l'entrée en matière d'une longue enquête qui, comme dans le génial *Contact*, consistera à débusquer, dans le héros, tout ce qu'il n'a pas d'authentiquement héroïque. Pour le pilote, une deuxième lutte s'engage, avec sa conscience et avec l'alcool. Il faut prendre à la lettre cette histoire de retournement d'avion : c'est le miracle américain mis à l'épreuve par inversion de valeurs. **V.G.**



PASSION

Brian De Palma

EN SALLES LE 13.02.13

3/5

Ce remake par De Palma d'un film de Corneau raconte la liaison perverse d'une directrice d'agence de pub et de son employée. Lente montée de tension érotique (assez banale), puis finale meurtrier complètement fou (beaucoup plus beau). Il est toujours fascinant d'observer De Palma dans ses grands délires autocitationnels (*Femme fatale*, la fin du *Dahlia noir*), parce qu'on sent bien qu'en ressassant ses propres formes, ce sont en réalité celles d'Hitchcock que De Palma continue de redessiner, déformer, reformer. En se repliant sur lui-même, De Palma ne fait au fond que se replier un peu plus sur son maître éternel. **V.G.**

FOXFIRE

Laurent Cantet SORTIE LE 02.01.13

2/5

Caméra portée et jupes chiffonnées n'y peuvent rien : pour son voyage aux States, Cantet n'échappe pas au piège du ripolinage de l'adaptation littéraire (Joyce Carol Oates) et du détail qui fait « *period* » - ici, les 50's. Passée une première partie assez étonnante, captant les balbutiements d'un gang de petites sorcières, le film erre, se répète et finit par s'embourber dans sa structure binaire (fêtes rétros *vs.* larmes de crocodiles). Et il n'est guère aidé par ce procédé académique et casse-gueule d'ouverture/épilogue sur le narrateur devant sa machine à écrire, qui finit de l'assujettir au roman. **M.J.**





LA FILLE DE NULLE PART

Jean-Claude Brisseau EN SALLES LE 06.02.13

4/5

Un homme veuf recueille une jeune fille éplorée, en qui il croit reconnaître la réincarnation de sa femme. Après *A l'aventure*, Brisseau revient avec un film déroutant, difficile, disert mais puissant, d'une modestie de moyens aussi extrême (film tourné en vidéo chez Brisseau, avec Brisseau) que son ambition de cinéma est énorme. Dialogue philosophique autant qu'œuvre fantastique pure, hantée par les esprits d'Hitchcock et de Victor Hugo, le film contient aussi l'une des scènes horrifiques les plus traumatisantes qu'on ait pu voir depuis longtemps au cinéma. Preuve que Brisseau reste bien, à sa manière unique, un maître du mélange des genres. **V.G.**



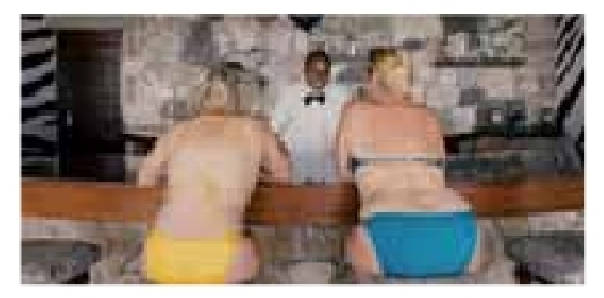
UNE HISTOIRE D'AMOUR
Hélène Fillières
SORTIE LE 09.01.13

0/5 *Une Histoire d'amour* s'avance doublement alourdi, du roman de Jauffret qu'il adapte et de l'affaire Steiner qui a inspiré Jauffret. Si l'affaire semble du pain béni pour un scénario français (*cf.* la passion hexagonale pour le faits divers, troquant ici les habituels prolos ou petits bourgeois pour le touche-pipi des élites financières), le film atteint des sommets de grotesque – c'est grosso modo une pub Armani avec Richard Boringer. Espérons que ce point de non-retour freinera pour un temps la mode du cinéma *Nouveau Détective*. **M.J.**

AUJOURD'HUI
Alain Gomis
SORTIE LE 09.01.13



1/5 A Dakar, un homme se réveille dans sa chambre. A l'extérieur, sa famille l'attend pour lui annoncer qu'il n'a plus qu'une journée à vivre. Le film commence bien, déroute un peu (sommes-nous déjà dans la mort ?), jusqu'à ce que se déplie mollement une suite de séquences à peu près toutes ratées (le fond est atteint avec la scène de la galerie d'art), tentant de capter au passage, de façon très grossière, le climat social de Dakar à travers des scènes incongrues de vraies manifs. Triste, pour l'auteur du beau *Andalucia*. **V.G.**



PARADIS : AMOUR
Ulrich Seidl
SORTIE LE 09.01.13

1/5 Fascinant, cette mode autrichienne des titres ironiques pour films misanthropes. Après *Amour*, on continue donc la rigolade avec *Paradis : Amour*, qui débute en comédie sadique au pays des séjours-clubs et des grasses clientes germaniques, puis dégénère en procès des mécanismes d'exploitation (contre un billet, la chair flasque s'abouche avec les corps galbés des Africains). Et là, boum, charge politique : grosses dames = négrières, Club Med = décadence de l'Occident, Seidl = Houellebecq version *wurst* et vergetures. **Y.S.**

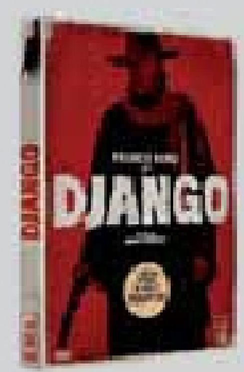
L'HOMME AUX POINGS DE FER
RZA
SORTIE LE 02.01.13



2/5 RZA, dont le goût pour les chinoiseries à sabres est connu (*cf.* l'imagerie du Wu-Tang ou la B.O. de *Ghost Dog*), se fait un gros cadeau de Noël, avec l'aide de la team Tarantino. Il faut le voir dans les scènes où il apparaît (l'homme aux poings de fer, c'est lui), paralysé autant par son incapacité à jouer que par sa jubilation d'enfant enfermé par erreur dans un magasin de jouet – ou au buffet cantonnais du coin. C'est au final assez touchant. Heureusement, parce qu'en matière de *Wu Xia Pian*, même parodique, le film est quand même un sérieux navet. **J.M.**

WISHLIST DVD / BLU-RAY

DJANGO Sergio Corbucci
(WILD SIDE)



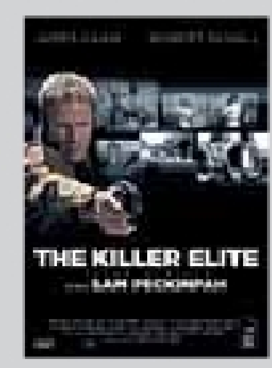
Avant d'être *unchained*, « Django » fut une sorte de sésame pour le western italien, décliné à toutes les sauces pour l'export. Mais surtout, au départ, un film très bon, qui devait enfoncer le clou spaghetti planté deux ans plus tôt par Leone avec *Pour une poignée de dollars* : ultra-violence + vagabond cynique revenu d'entre les morts (Francesco Nero, au top).

KILLER JOE William Friedkin
(PYRAMIDE)



Toujours aussi méchant, Friedkin poursuit le saccage de la famille américaine entamé avec *Bug*, dans une version Stetson et poulet frit. Soit : un petit théâtre de la cruauté *yankee* où macère une noirceur terminale et en même temps complètement bouffonne, filmé avec la jubilation d'un grand misanthrope. Dégueulasse et parfaitement jouissif.

THE KILLER ELITE Sam Peckinpah
(WILD SIDE)



Quatre ans après le *Parrain*, James Caan et Robert Duvall se retrouvent pour ce Peckinpah assez méconnu, un peu inégal, et néanmoins passionnant comme jalon, parmi d'autres, d'une lignée de portraits paranoïaques et désabusés de l'Amérique des 70's – plus « Nouvel Hollywood », tu meurs. En plus, il y a des ninjas.

THE WE AND THE I Michel Gondry
(FRANCE TÉLÉVISIONS DISTRIBUTION)



Excellente surprise de la part de Gondry, qui est capable du pire comme du meilleur. Ce qui aurait pu n'être ici qu'une énième chronique de l'adolescence devient un film étonnamment subtil, par la grâce d'un dispositif aussi malin que sensible (le bus en marche dont le film reste captif et qui se révèle une riche boîte à idées). Chapeau.

THE PLEASURE OF BEING ROBBED / LENNY & THE KIDS Josh et Benny Safdie (BLAQ OUT)

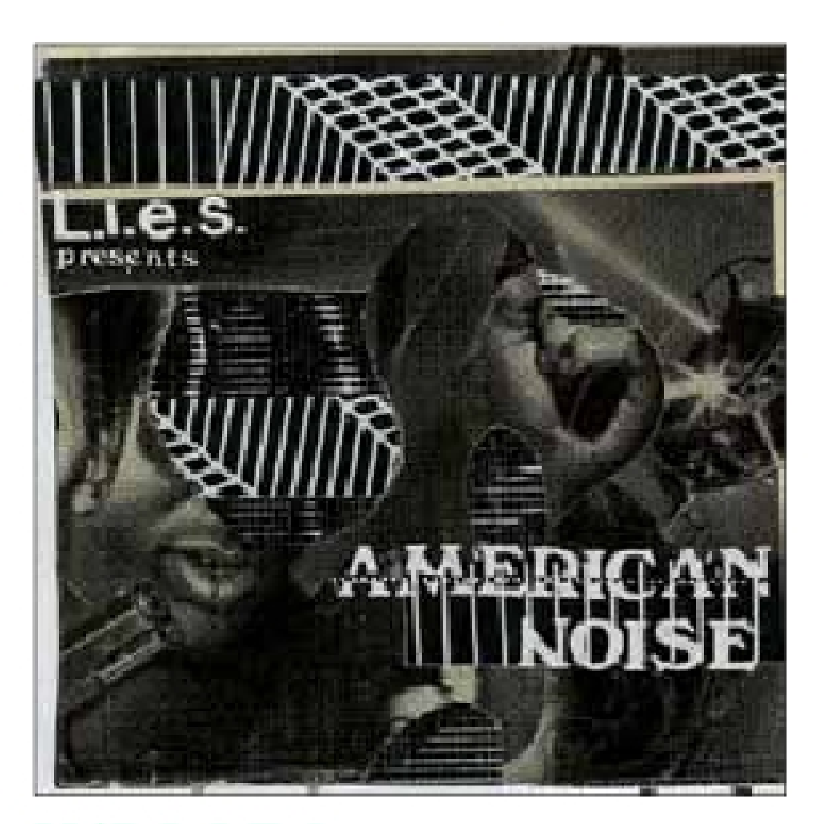


Il y a longtemps qu'on les soutient, les Safdie, et il était temps que les bacs DVD accueillent ces deux premiers longs métrages impeccables. Sur le terrain du néo-cinéma new-yorkais *DIY* (16 mm, vraie/fausse improvisation, affects chauffés sur le bitume), ils restent sans concurrence. On attend la suite avec impatience. **J.M**



YO LA TENGO
Fade
(MATADOR/BEGGARS)

Alors que Sonic Youth semblent avoir entériné leur séparation (après celle de Thurston Moore et Kim Gordon, chacun vaquant à ses activités solo), que Dinosaur Jr rejoue les mêmes soli de guitare depuis vingt ans, et que Nirvana, Sebadoh ou Beck ont disparu corps et biens, le trio de Hoboken formé en 1984 fait figure de rescapé de l'indie-rock des années 90 (avec Bill Callahan, quand même) et continue vaille que vaille à sortir des albums, à faire des concerts de reprises (pour la fête juive Hanoucca chaque année, ou en soutien à la radio indépendante WFMU) et des tournées. Pourtant, *Fade*, comme son nom l'indique, est peut-être le plus désenchanté des albums d'Ira Kaplan (guitares, chant), Georgia Hubley (batterie, chant) et James McNew (basse). Enregistré par John McEntire (de Tortoise, mais aussi producteur pour Bright Eyes, Stereolab, Teenage Fanclub...), ce seizième album à la mélancolie hivernale est moins diversifié que les précédents *Popular Songs* (2009), ou *I Am Not Afraid of You and I Will Beat your Ass* (2006), qui variaient joyeusement et anarchiquement les genres musicaux (soul, pop, noise, kraut), mais renoue avec les ambiances vaporeuses et down-tempo des sommets *I Can Hear the Heart Beating as One* (1997) ou *And Then Nothing Turned Itself Inside Out* (2000) : longues balades mélancoliques et grésillantes, paroles murmurées sur des motifs doucement électriques, à la remarquable cohésion. Selon Ira Kaplan, « Fade *n'est pas forcément plus mélancolique que les albums précédents, mais le tracklisting peut donner cette impression, en mettant côte à côte plusieurs morceaux qui ont sensiblement la même ambiance, le même rythme, alors que nous étions jusqu'alors plutôt habitués à varier les émotions, à alterner morceaux lents et morceaux rapides...* ». *Fade* (titre polysémique, qui évoque autant la disparition au sens large que celle, progressive, du son à la fin d'un morceau) est pourtant présenté par le label Matador comme « *le plus direct, personnel et cohérent des albums de la carrière de Yo La Tengo* ». Moins ludique (moins d'exercices de style) que les précédents, plus rentré (le texte est plus murmuré que chanté) et introspectif, il pose des questions universelles telles que le vieillissement, le caractère inexplicable des événements d'une vie. Le morceau d'ouverture *Ohm* joue ainsi avec une autre polysémie, celle de la résistance : à la fois électrique (l'Ohm) et résistance à la résignation : « *Sometimes the bad guy are right on top/Sometimes the good guys lose/We try not to lose our hearts,not to lose our minds/Sometimes the good days fade (...)/But nothing ever stay the same/Nothing's explained* ». Car sous ses premiers auspices un peu désabusés, chaque fois se révèle (se réveille) l'envie d'être avec l'autre, la personne aimée, et les conclusions des chansons sont chaque fois plus lumineuses que leurs débuts. Ainsi s'énonce un message de réconfort pour l'auditeur autant qu'une déclaration impliquant les membres du groupe comme amis, partenaires (Georgia et Ira forment un couple dans la vie). Cette confiance mise dans l'autre s'exprime magnifiquement sur *I'll be Around*, pierre angulaire de l'album, en arpèges de guitares acoustiques doux, pulsation de basse ronde et entourante, petit drone de clavier, sur lequel Ira affirme son indéfectible présence. Enfin, l'album se clôt sur *Before we Run*, batterie tribale, boucle de guitare acoustique, cuivres et cordes qui s'élèvent doucement, Georgia chantant la réunion avant le départ, la course finale : « *Take me to your distant lonely place/Take me out beyond mistrust* ». Il y a aussi le morceau krautrock réglementaire, *Stupid Thing*, où basse et batterie pulsent comme sur un titre de Can, mais où le chant est tout en douceur et réverbération ; des guitares pleines de feedback, mais pendant moins de 3 minutes (*Paddle Forward*) ; une chanson soul mais où la voix ne sort que d'une enceinte (*Well you Better*) ; enfin des arrangements de cordes et de cuivres, et des ambiances que le groupe se donne le temps de poser progressivement, sans doute aidé par ses expériences de compositions de musique de films (pour *Junebug*, *Game 6*, *Shortbus* ou *Old Joy*, notamment) : tous ces détails montrent une grand maitrise.
Wilfried Paris



V/A L.I.E.S.
AMERICAN NOISE
(L.I.E.S)

4/5

Lancé en 2010 par le DJ new-yorkais Ron Morelli, le label L.I.E.S. (pour *Long Island Electrical Systems*) a su réinjecter à point nommé une attitude *ruff & Dirty* dans une *dance music* en voie de gentrification. Le double CD *American Noise* rassemble un panel de maxis sortis exclusivement en vinyle et prête une enveloppe charnelle *à* cette *house* forgée dans le *hardware*: une succession de tracks en 4/4 ultra-minimalistes, rugueux et malsains sur les bords, desquels émane autant l'héritage postpunk que le groove squelettique des vieux Dancemania. Passé un amuse-bouche *new age* de Jahilliyya Fields et l'odyssée sidérale d'un Steve Moore pompant allègrement Moroder et Göttsching, le premier disque recèle quelques perles: une gâterie *minimal jack'* dont seul Legowelt a le secret, un divertimento arabisant signé Maximilion Dunbar, un reflux acid pernicieux de Terekke ou encore une danse du ventre de Professor Genius. Si l'on y retrouve peu ou prou les mêmes protagonistes, l'ambiance du second disque est plus en phase avec le «noise» annoncé par le titre. Torn Hawk et Beau Wanzer ouvrent et clôturent respectivement le bal à coups de soubresauts industriels, la prêtresse Xosar nous régale d'une *jackin'techno* à l'ancienne tandis que Marcos Cabral récidive avec sa *deep house* pleine de fantômes. Mais la surprise provient aussi des nouveaux venus: Svengalighost et ses *patterns* de TB-303 sillonnés de synthés hindouisants, l'*afro-house* aux polyrythmies sans fin d'Unknown Artist et de Bookworms ou la techno abrupte de Delroy Edwards. Derrière cette rétrospective 100% *DIY* se profile l'avenir d'une *dance* néo-primitive et sans concessions qui retourne à ses racines pour mieux envisager le future. Vivement la suite. **J.B.**

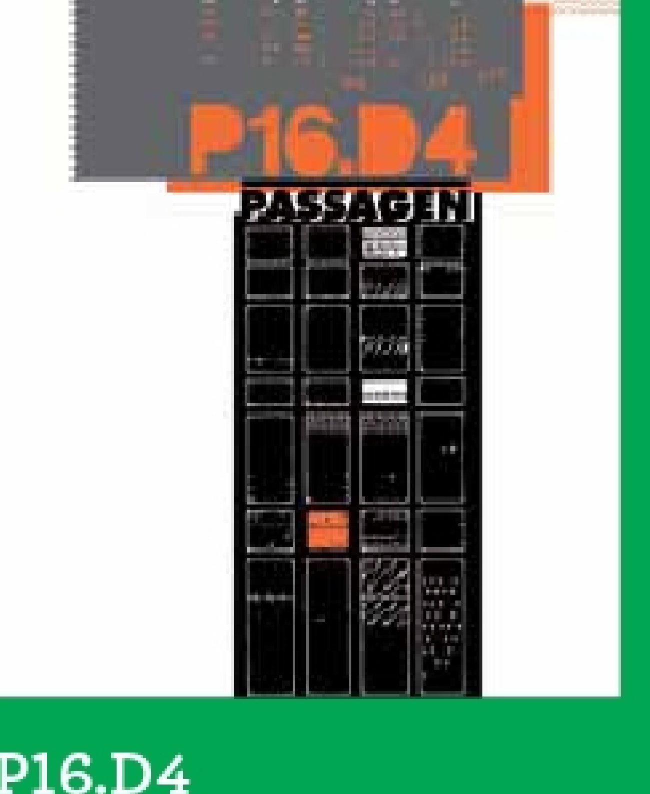
CHIEF KEEF
FINALLY RICH
(INTERSCOPE)

3/5

La toujours violente Chicago est connue pour les étoiles montantes qu'elle incruste peu à peu sur la *star-spangled banner* (celle qui fait aussi bien danser les héritières Rothschild que le *Petit Journal* de Canal...). On citera Twista, Kanye West ou encore Common. Mais ces starlettes douées l'ont toujours jouée en solo, sans créer d'environnement en devenir, même si Kanye a tiré la couverture en remixant salement le single de Keef, *I Don't Like*. Finalement riche, le jeune Chief Keef représente enfin le tsunami made in Chicago qui sévit depuis plusieurs années sous l'appellation « *Drill Music* », un mouvement juvénile qui frappe fort depuis l'arrivée des inévitables King Louie, Lil Durk, Lil Reese ou Fredo Santana. Aidé par une blogosphère puissante (fakeshoredrive.com, somanyshrimp.com) et des producteurs surdoués (Mike Will Made It, 12 Hunna, Young Chop...), l'ado Keef fête ses 17 bougies en décapsulant un album studio plutôt réussi. Ce qui ne devait être qu'une mixtape de plus est devenu un blockbuster de choc, avec son lot d'invités prestigieux (50 Cent, Rick Ross, Wiz Khalifa, Young Jeezy, French Montana, Master



P...). Si les portions extra *Hallelujah*, *Laughing to the Bank* ou encore le sublime *Don't Like* avec Lil Reese sont au dessus du lot, l'opus du jeune Chef, avec ses répétitions épileptiques, ses mots lancés et scandés savamment, propose une brillante carte postale gangsta-rap. Pas aussi hypnotique que les mixtapes *Back from the Dead* ou *Bang*, Keith Cozart fait tout de même passer le message ici : la nouvelle génération du gangsta-rap chicagoan enfonce ses crocs en acier dans le drapeau de l'Oncle Sam, en tirant ses balles pas loin de la maison d'Obama. Bang ! **F.H.**



P16.D4
PASSAGEN
(MONOTYPE)

5/5

Gros morceau : Monotype réédite l'intégralité de la musique de P16.D4, groupe fondateur de la Neue Deutsche Welle, soit 9 albums et quelques inédits, répartis sur 6 CD et un DVD de captations de concert. Aucune nostalgie ici : il faut écouter ce continent perdu de la musique d'avant-garde comme un projet nouveau, d'un seul tenant, une hydre à l'unité aussi fuyante que la musique. A quoi a-t-on affaire ? A un hybride qui ne ressemble à rien de connu entre musique industrielle, *noise art*, compositions Dada, musiques improvisées et concrètes, *field recordings* et partitions savantes. Les morceaux serpentent entre tout cela d'un seul tenant et sans interruption, par la grâce d'un *cut-up* aussi indéchiffrable qu'abrupt et qui ne semble poser de clé de lecture que pour mieux les tordre l'instant d'après. Le plaisir particulier mais réel vient ici de l'inconfort auditif dans lequel cette musique place l'auditeur et affûte peu à peu sa perception du son. La supériorité de P16.D4 sur bon nombre de groupes de l'époque, c'est sa volonté farouche de ne rien tenir pour acquis. Dont acte ! On écoute ces 7 disques comme plongé au cœur de l'époque, et on retrace tous les liens avec Einstürzende Neubauten, Nurse With Wound, Merzbow ou Zoviet France, jusqu'à comprendre que P16.D4 est l'une, sinon la pièce maîtresse du mouvement, en Allemagne et en Europe. Et si le discours anti-pop de Wehowsky peut paraître casse-bonbon à l'heure où Pan a pris le contrôle, l'approche reste passionnante et essentielle. **M.K.**



TORO Y MOI
Anything in Return
(CARPARK)

3/5 Si 2012 a été l'année de quelque chose dans le Bon Royaume indie, c'est celle du complexe du petit blanc généralisé : Frank Ocean sur les piédestaux hipster, prolifération des vocalises de fausset chez les barbus à bonnets... Que s'est-il passé ? Anciennement catalogué *chillwave*, Chazwick Bundick est emblématique de ce shift mais a au moins pour sa street crédibilité (on a honte de l'écrire) d'être noir à moitié. Sur *Anything in Return*, il fait passer de l'autre côté cette bouillabaisse post R&B/post house 90's qu'on entend partout autour du monde électronique et a la décence de pomper Steely Dan ou Womack & Womack pour de vrai. C'est de la musique d'ambiance, mais c'est pas mal. **O.L.**



DAN FRIEL
Total Folklore
(THRILL JOCKEY/PIAS)

4/5 Enregistré avec un Mac de 2001, un Yamaha Portasound et quelques pédales d'effets, ce premier album du new-yorkais Dan Friel (apparemment pote des Lightning Bolt), harsh-pop de ritournelles sursaturées, n'a de folklorique que la présence de « folks » (les gens) lors d'interludes urbains enregistrés dans les rues de Brooklyn, au rythme du pas. Sinon, c'est une sorte de punk instrumental joyeux, presque régressif, de petites turbines répétitives gonflées à la Big Muff, ou des mélopées électroniques lancinantes, avec des arpeggios joués à deux doigts, sur des beats plein de crunch, comme une version punk de Heatsick. Une saine énergie s'en dégage, en hymnes cheap et survoltés, à la moderne barbarie. **W.P.**



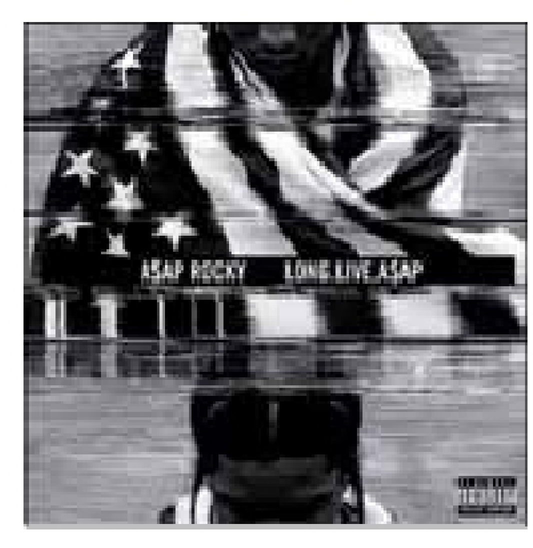
FRUSTRATION
Uncivilised
(BORN BAD)

4/5 Quatre ans après le fantastique Relax, alors que le groupe est devenu une véritable machine de guerre scénique, on repart pour un tour dans le paysage mental dystopique de Frustration, entre grisaille banlieusarde et élégie prolétarienne. Le quintet s'essaie à quelques nouvelles figures, le « tube électro » (*Dying City*), le dance-punk à la DFA (*Believe Me or Not*), mais reste le plus efficace dans son jardin, celui du punk aux ambiances lourdes et futuristes, entre cold wave et indus, pour un ensemble globalement plus chanté (*It's Gonna Be the Same*), de cette voix incantatoire qui évoque un Ian Curtis version glam. Impeccable, évidemment. **P.J.**



HERMAN DUNE
Mariage à Mendoza
(GREEN UNITED MUSIC/PIAS)

5/5 B.O. du film d'Edouard Deluc, *Mariage à Mendoza* n'en est pas moins un album d'Herman Dune à part entière, avec 20 titres (dont plusieurs instrumentaux), où les guitares (espagnole, folk, électrique, moins José Feliciano que Mark Knopfler, Jonathan Richman ou Tom Petty) sont à l'honneur, s'harmonisant dans la stéréo en entrelacs mélodieux, produisant sans doute l'album le plus musical et le plus joyeux de David Yaya et Cosmic Neman, à jamais classicistes de l'americana 60's et 70's. Cette gaieté est renforcée par les chœurs lumineux de Mayon Hanania et la teneur amoureuse des paroles, inspirées par le script d'un road-movie qui parle de mariage. Le beat et l'amour, qu'enlacent des guitares. **W.P.**



A$AP ROCKY
Long.Live
(A$AP)

2/5 Fringuant hipster de NYC influencé principalement par la scène de Houston (UGK, Dj Screw...) et les combos Dipset et Mobb Deep, A$AP est brillant mais paresseux. Auteur de mixtapes bondées de joyaux classiques (*Peso*, *Purple Swag*, *Trilla*...), le chef de file du crew A$AP MOB est trop émo pour être crédible. Cela donne une avance de 3 millions pour un album semi-pété et bâclé, où se joignent vieillerie sympa (*Goldie*), daube boom-bap (*1Train*) et horreur dubstep (Skrillex produit le dégueulasse *Wild for the Night*). Un album surestimé, parfait pour les défilés de mode et autres cocktails (le navrant *Fashion Killa*). On attend pourtant la suite, car le jeune Rakim Mayers a un potentiel faramineux. Vraie déception. **F.H.**



LÉONORE BOULANGER
Square Ouh la la
(LE SAULE/CLOUDS HILL/ROUGH TRADE)

5/5 Enregistré live et sur bandes analogiques à Hambourg, le deuxième album de Léonore Boulanger poursuit les investigations du label Le Saule (Antoine Loyer, June & Jim), vers une chanson française nourrie de sonorités extra-européenne (musique africaine, musique savante d'Iran et d'Azerbaïdjan), avec instruments *ad hoc* (harmonium, kalimba, santûr, târ, dayéré, darbouka, n'gonni, bouzouki...), Léonore Boulanger (chant) et Jean-Daniel Botta (arrangements) s'échappant des cadences harmoniques, rythmes et modes dans une filiation Fontaine-Areski rénovée. Des saynètes captées par la chanteuse dans un square parisien alimentent, tels des non événements romantisés par la musique, ces chansons à la magnifique liberté. **W.P.**



ROBERT AIKI AUBREY LOWE
Timon Irnok Manta
(TYPE)

5/5

Lowe, mieux connu sous le nom de Lichens se met ici au synthétiseur modulaire pour mieux réveiller les mythes afro-futuristes, en deux versions d'un morceau de plus de 15 minutes, qui s'articule autour d'un drone aux infrabasses profondes d'où surgit une mélopée envoûtante, tandis que la version *dub* y adjoint l'écho de son chant spectral et le va-et-vient d'un arpeggio. On y détecte des influences multiples (Rhythm & Sound, Nate Young, Raster-Noton...), mais avec une singularité et une profondeur qui transcende toute référence. Un mantra sonore d'une intensité stupéfiante, en connexion directe avec le monde des esprits. **J.B.**



SAÅAD
ORBS & CHANNELS
(HANDS IN THE DARK)



SAÅAD ressemble à un projet en chambre des 90's, comme Azuza Plane : activisme tous azimuts (sur leur label BLWBCK), indépendance *DIY*, identité mystérieuse. Romain Barbot et Greg Buffier, duo toulousain, produisent une musique sans lieu et sans âge : c'est la force de cette cassette mais aussi sa limite. Peu diserts sur le matériel et les instruments qu'ils utilisent, ils fondent l'ensemble des sonorités en une même coulure où glissent les accords. Parfois épique (*Potsdamer Platz*), parfois mystique (*Hieronimus*) et parfois plus intime (*Hangover #8*), *Orbs & Channels* est aussi attachant que discret. **M.K.**



BEN UFO
FABRICLIVE 67
(FABRIC)



Ben UFO n'a que deux lignes à son CV : il est label manager (de Hessle Audio) et disc jockey. Pour le commun des mortels, il n'est pas musicien. Sans vouloir refaire le débat, le commun des mortels se met l'index dans l'œil. Sur ce mix pluie de missiles, les époques et les idées circulent si bien qu'elles sonnent ensemble comme si elles avaient été élevées dans le même creuset. Tous les gens bien du moment sont là (Kassem Mosse, Kowton, les artistes du label Sex Tags Mania), mais ils s'enfilent à l'occasion avec un petit classique Chicago House, parce que *c'est comme ça qu'on fait*. Du grand art mineur. **O.L.**



TAYLOR DEUPREE
FAINT
(12K)



Depuis January et Northern, paru respectivement en 2004 et 2006, la musique de Taylor Deupree n'est plus qu'un vaste flux continu d'ondes sonores, un bourdonnement parfaitement indistinct du maelstrom ambient globalisé qui, depuis une dizaine d'année, plane sur toute la surface du globe. Si les polaroïds de Deupree rattachent encore *Faint* à un semblent de réalité, à un contexte même lointain, son electronica inquiète habillée de *field recordings* crépitant atteint un état d'indétermination quasi terminal. Les paysages sont d'une beauté aseptique et virginale. La forme, polie et lubrifiée à outrance. Nulle part, aucune aspérité. Cette musique n'a définitivement plus d'objet, plus d'origine. **M.B.**



DARKSTAR
NEWS FROM NOWHERE
(WARP)



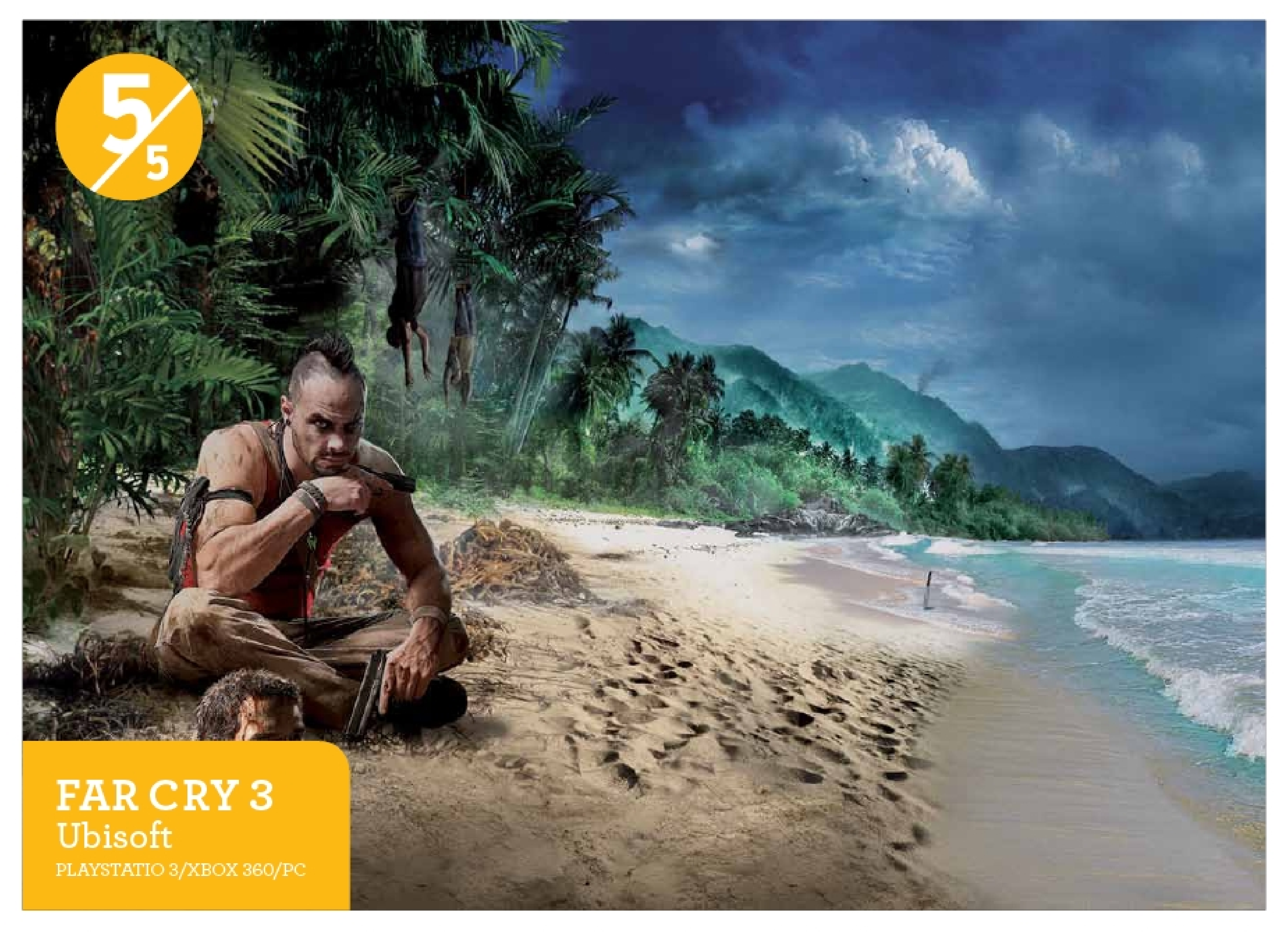
Les voies de Warp sont de plus en plus impénétrables. Toute première anomalie de l'impeccable Hyperdub, Darkstar est un trio de trip-hop poucrave comme on n'en fait plus, inexplicablement propulsé en 2010 par une connerie 8bits (*Aidy's Girl is a Computer*) comme les rois mages qui allaient envoyer la *bass music* par-delà les nuages et ce bon vieux Saint Pierre. Pauvres de nous. Pour leur passage chez Warp, ils relèvent le défi de faire un peu plus délavé et un peu plus pire. Zéro mélodie, voix fluette de blanc-bec à bonnet beanie, pas un son de kick qui vaille le coup de se salir les oreilles, *News from Nowhere* a encore un peu moins à voir avec le dubstep et un peu plus avec de l'indie camomille. Juste nul. **O.L.**



MONOPOLY CHILD STAR SEARCHERS
The Garnet Toucan
(UNDERWATER PEOPLES)



The Garnet Toucan est, selon son auteur, une invitation à une rencontre intime avec la nature. On y parle symbolique de l'animal, transfiguration, médiation. Des arguments ésotériques un peu réchauffés pour appuyer un projet musical qui, lui, se révèle novateur et beaucoup moins nébuleux que son propos. Son principe consistant à déposer des vignettes musicales new-age en forme de mantras, dans des écrins rythmiques tantôt minimalistes, tantôt tribaux, voire psychédéliques. Avec peu de moyens, cet album réalise des synthèses étranges et réussies, en écho aux récentes sorties de *Dolphins into the Future*. **J-M.A.**



FAR CRY 3
Ubisoft
PLAYSTATIO 3/XBOX 360/PC

De *Lost* à *La Plage* en passant par *Sa majesté les mouches*, revient de manière cyclique l'idée que l'occidental moyen puisse se découvrir une autre nature (son vrai moi ?). Quelque chose à connecter avec des sensations pures. Sur une île perdue du Pacifique sud, à l'endroit où le triangle des Bermudes n'est pas un tombeau d'oubli, mais la porte de sortie d'une vie urbaine et civilisée qui a coupé l'humanité de ses instincts. En somme, la première page d'un roman de ré-initiation, libérateur, violent comme peut l'être dans sa plus haute et exotique expression le jeu vidéo. En cela, et dès son introduction géniale de concision (un film de vacances de gosses de riches - cuites, bar à putes et sport extrême en Thaïlande - sur un smartphone au son du *Paperplane* de MIA visionné par leurs geôliers, décidés à les vendre comme esclaves), *Far Cry 3* s'impose comme une époustouflante fabrique du souvenir. Celui d'un autre tourisme, tourmenté par le syndrome indien et la perte des repères. Voire la perte tout court. Et parce que la nature a horreur du vide, le joueur fait corps avec Jason Brody (un des jeunes retenus prisonniers) précisément au moment où celui-ci n'a plus d'autre issue que de renoncer à la civilisation et son impératif premier : tu ne tueras point. En cela, Ubisoft réussit l'exploit de créer, sans la nommer ni tomber dans le pensum foireux, une place morale pour le joueur. Celle du guide spirituel et du guerrier. Ce va-et-vient entre le personnage de fiction, spectateur ébloui par son propre geste, et son grand marionnettiste vaudou en la personne du joueur n'auraient été possible sans un terrain de découverte et de montée en puissance aussi foisonnant que les Rooks Islands, archipel paradisiaque poussant très loin l'alchimie du plaisir de la contemplation, de l'exploration et la prédation armée. Pourtant l'impressionnant volume de choses à faire pèse bien moins lourd dans la balance que la qualité de leur enchainement logique, partagé entre le devoir et l'envie, entre la volonté de s'approprier le terrain et celle de n'en n'être que le touriste ; entre le besoin d'émerveillement et celui de guerroyer. Il y a à l'œuvre quelque chose comme une science du flux, d'un gameplay organique dont chaque activité (plonger, conduire, randonner, escalader, delta-planer, chasser, conquérir un avant poste, s'infiltrer, se la jouer bourrin, rendre un service...) préméditée ou improvisée fonctionne comme un muscle dont Rooks Islands serait le grand corps. Ainsi, par la grâce de micro interactions non scriptées (une faune féroce, les bandes de pirates et leur ennemis natifs de l'île les Rakyats, le relief parfois périlleux, une physique balistique et incendiaire poussée), chaque planification scrupuleuse du joueur vers un objectif vient se voir merveilleusement trahir par un foisonnant chaos dont la logique et les conséquences mettent à l'amende les productions Rockstar, que l'on croyait indétrônable en matière d'*open world*. Cette qualité de liberté et de volonté de surprendre par un environnement vivant est peut être la seule limite à laquelle vient se heurter la narration de *Far Cry 3*. Forcément guidée, scriptée et même ponctuée des inévitables *QTE*, la quête de Jason pour sauver ses amis et (ou ?) s'assumer en temps que prédateur dont l'île serait le véritable *home sweet home*, paraît restreinte, hallucinatoire, étrangement « hors jeu ». Malgré un scénario et une galerie de personnages ciselés et mémorables, Jason n'est lui-même que dans la solitude haletante et émerveillée qui le lie au joueur. Par là même, *Far Cry 3* devient plus qu'un simple FPS teinté de RPG à monde ouvert blindé de missions et d'objets à collecter. Il est un voyage intime, un rapport croissant et toxique à l'exotisme, la carte postale hypomaniaque d'un fils bâtard du général Kurtz, qui dit seulement et sur le ton d'une euphorie inquiétante : « *I wish you were here* ».
Cyril Lener



ASSASSIN'S CREED 3
Ubisoft
PLAYSTATION 3/PC/XBOX 360/WII U

3/5

Superproduction internationale poussant les ambitions d'Ubisoft à un niveau rarement atteint dans l'industrie, *Assassin's Creed 3* avait tout pour devenir une référence. Plongeant au cœur de la révolution américaine en adoptant le point de vue d'un templier britannique et de son fils, bâtard indien ralié aux rebelles, la licence historico-futuriste du studio français n'est pourtant pas ce *Dernier des Mohicans* tant attendu. Malgré un contexte passionnant enrichi par un *open world* sidérant (New York et Boston côtoient montagnes, forêts et rivières), l'aventure s'essouffle au moment où elle atteint le sommet de sa complexité narrative. En s'arrêtant là où l'idéalisme démocratique du personnage se confronte à la vérité historique et croise des pères fondateurs démystifiés, Ubisoft coupe à l'endroit où on voudrait que son jeu prenne son plein envol. Dans son passage le plus critique, philosophique et vertigineux. Reste une belle tentative au goût d'inachevé. **J.D.**



NEW SUPER MARIO BROS. U
Nintendo
WII U

3/5

Immuable comme le Big Mac, Mario ne changera jamais. Sans doute encore moins dans la série des *Super Mario Bros*, devenue la parfaite idiosyncrasie de Nintendo. Rien ne change, donc, et dresser la liste des nouveautés de cette version Wii U équivaudrait à faire le menu d'un recyclage maison et ses variations ; au mieux d'un ajustement qui ne tient qu'à la virtuosité quasi systématique de Nintendo - virtuosité purement japonaise voulant que par la répétition à vie du même geste, on tende à la quintessence d'un art. Comme le shoot'em-up, Mario est devenu ce patron de pur gameplay, qu'on fait dévier parfois le temps d'une expérimentation (*Mario Galaxy*) ou d'un spin off conceptuel (la série des *Paper Mario*) pour vite revenir aux fondamentaux avec la formule initiale, indémodable et parfaite. La nouvelle console de Nintendo méritait ainsi son classique instantané, et il est bon, comme d'habitude. Sauf qu'on se lasse de tout, même du génie, lorsque celui vire à l'automatisme. **J.D.**

THE WALKING DEAD
TellTale Games
PC/MAC/IOS/PSN/XLA

5/5

Il faut du culot pour imaginer l'adaptation d'un comics culte comme un jeu débarrassé de son essence et se reposer sur le seul investissement émotionnel de son joueur. Et pourtant, *Walking Dead*, déclinaison de la série-TV éponyme de Frank Darabont, n'a rien d'une bête série animée. Il met même, indéniablement, nombre de blockbusters dramatiques à genoux. La résonnance de son odyssée morale ne tient pas uniquement à sa latitude de choix, limitée et souvent binaire. Pire : le jeu ne se gêne jamais de se faire juge et partie de chaque décision, en multipliant les situations doloristes, avec un souci didactique du chantage émotionnel absolument inédit et déroutant. Malgré cela, *Walking Dead* interpelle et bouleverse, à chaque coup. Il faut bien l'admettre : rarement a-t-on vu manuel de survie apocalyptique aussi bien servi par une sensibilité d'écriture et de caractérisation. Aussi, rarement aura-t-on vu constat plus



désespéré sur la responsabilité dans un jeu vidéo – si l'on peut parler de cela, pour une expérience virtuelle. Quand un choix résonne moins pour son effet immédiat (aucune solution n'est la bonne, manifestement) que sa résignation à vivre avec, *Walking Dead* terrasse d'un simple clic. Belle prouesse vidéoludique. **Y.F.**

HOTLINE MIAMI
Devolver Digital/ Denaton Games
PC



4/5

De loin, *Hotline Miami* risque la posture consensuelle. Sa vue verticale, ses sprites pixel-artisanaux et ses musiques vocodées, le débordement nostalgique de trop n'est pas loin. Pourtant peu importe : en quelques parties, le jeu balaie tout opportunisme par son incarnation, en lettres de sang, de l'adrénaline. De sa pochade nanar 80's et fluo, le jeu extrait un gameplay aussi instinctif qu'impitoyable, l'équilibre parfait entre rejouabilité arcade et technicité de simulation. Shooter on speed, *Hotline Miami* frôle l'overdose borderline à chaque niveau, tout en réinventant le récit pulp et l'art noble de l'abnégation hardcore. Rien que ça. **Y.F.**

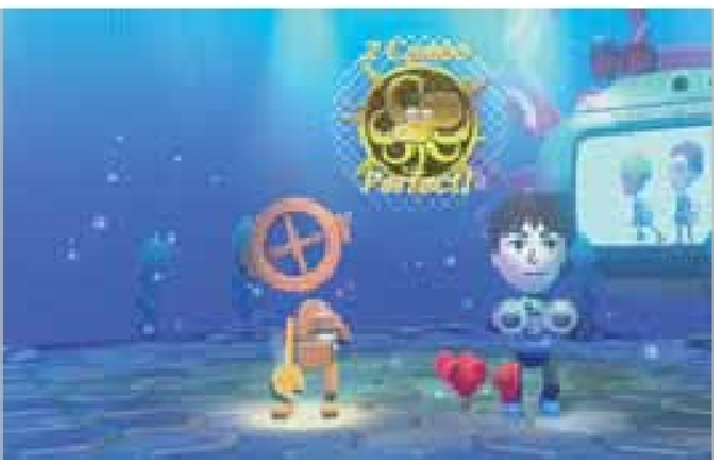


PLANETSIDE 2
Sony Online Entertainment
PC

3/5

Il y a deux stades propres à *Planetside 2*. Un premier de crispation, face à un MMO touffu, disgracieux et sursaturé de combats, où l'espérance de vie ne dépasse jamais la minute. Dur programme pour un jeu qui prend à bras le corps le fantasme d'implanter le FPS dans un monde persistant, une guerre de territoires sans commencement ni armistice, où chacun s'insère à l'envie et admet son statut de mercenaire intermittent. Commence alors le deuxième temps, celui de l'apprivoisement d'un bordel épique organisé, où chacun passe prendre son shoot martial du jour, débarrassé de tout asservissement à une cause commune. **Y.F.**

NINTENDO LAND
Nintendo
WII U



3/5

En bon souffre-douleur de line-up, *Nintendo Land* a la lourde tâche de se dédoubler à la fois comme jubilé (chaque star de Nintendo est ici muséifiée dans un mini-jeu) et comme florilège technique pour l'avenir d'une Wii U sur laquelle le constructeur peine à communiquer clairement. Reste l'éternel problème des compilations et de ce jeu ambassadeur : déséquilibre, flou identitaire (un comble), manque cruel de rejouabilité sur le long terme. Heureusement, le jeu cherche moins à ratisser large (comme *Wii Sports* en son temps) qu'à creuser son concept asymétrique, jusqu'à se priver de *casual gaming*, pour de véritables défis de jouabilité pionnière. **Y.F.**



DISNEY EPIC MICKEY : LE RETOUR DES HÉROS
Junction Point Studios/Disney Interactive Studios
MULTI-SUPPORTS

1/5

Il est loin le temps où les héros Disney régalaient l'amateur de plateformes. Indigne des *Mickey Mania* et autres *Castle of Illusion* qui enchantèrent les années Megadrive, ce n'est pas le jeu de Warren Spector qui prouvera le contraire. Même problème que pour le premier volet : l'espace de jeu d'*Epic Mickey 2* présente de sérieuses lacunes, plombé cette fois par des mécaniques de jeu à la fois simplistes et laborieuses, surtout en l'absence de deuxième joueur. Reste une myriade de clins d'œil sur l'univers disneyien, gourmandises qui font cependant surtout office de cache-misère vidéoludique. **K.D.D.**

FALLBLOX
Intelligent System/Nintendo
NINTENDO 3DS (ESHOP)

5/5

Moins d'un an après le génial *Pullblox*, Intelligent Systems est parvenu à se renouveler avec un puzzle game au concept moins proche du jeu de plateformes, mais tout aussi brillant. Il ne s'agit en effet plus de tirer des blocs, mais simplement de les faire tomber pour les déplacer et créer ainsi un chemin vers les hauteurs. Sur ce principe, *Fallblox* fait montre d'une richesse illimitée, et dans des derniers tableaux aussi grandioses que difficiles (on pense parfois à *Picross 3D*), le jeu récompense l'acharnement du joueur d'une certaine ivresse des sommets. De là, c'est un immense champ réflexif qui s'offre à perte de vue, vertigineux et magnifique. **K.D.D.**



PLAYSTATION ALL-STARS
SuperBot Entertainment/SCE
PLAYSTATION 3/PLAYSTATION VITA



2/5

On peut trouver simpliste sa jouabilité, concentrée à l'excès sur la jauge de pouvoir spécial, mais au final, *Playstation All-stars* s'en tire correctement comme ersatz de *Smash Bros*. Généreux dans ses effets, rythmé, intense, le jeu présente un seul vrai défaut, certes de taille pour un jeu de combat du genre : un casting mensonger, qui au-delà des attendus *Parappa* et *Medievil*, tire vers l'incongru ou le no star douteux (*Heavenly Sword*, *Fat Princess*, *Starhawk*...). Vaguement en crise identitaire, Sony a voulu célébrer sa propre mythologie, mais la réunion d'anciens élèves fait peine à voir, et à jouer. **K.D.D.**

ZOMBIU
Ubisoft
WII U

4/5 Il en fallait bien un : seul hit de la Wii U, *ZombiU* prouve non seulement l'excellente forme d'Ubisoft, mais aussi le virage pris par Nintendo avec sa nouvelle machine. Il est loin le temps de *Red Steel*, jeu de mime au lancement d'une Wii limite reniée aujourd'hui. Fini de faire le guignol : si *ZombiU* montre les possibilités de la console (combinaison intéressante des deux écrans et du gameplay asymétrique pour une immersion plus poussée), il est surtout un jeu radical. Un pur *survival horror*, impitoyable, à l'atmosphère glauque, anxiogène, nocturne, où avancer dans des espaces étroits et sous-éclairés, lampe torche à la main, en espérant croiser personne. FPS zombie rappelant qu'on n'avait pas autant flippé devant un jeu vidéo depuis *Silent Hill 2*, *ZombiU* doit sa grande idée à la mort définitive du personnage joué, obligeant, à chaque *game over*, à en incarner un nouveau, et à repasser par une partie du jeu



déjà faite – avec l'espoir de récupérer, peut-être, son précieux inventaire sur le cadavre zombifié de celui qu'on a pas pu sauver. Plus encore que dans *Dark Souls* dont il tire ce concept redoutable, la vie ne tient ici qu'à un fil. Précieux, fragile, angoissant, nécessaire. Cela faisait longtemps qu'on ne s'était pas senti aussi vulnérable, et vivant. **J.D.**



NEED FOR SPEED MOST WANTED
Criterion Games/Electronic Arts
PLAYSTATION 3/XBOX 360

4/5 Après le remarqué *Hot Pursuit* en 2010, Criterion confirme sa maîtrise du cylindré *Need for Speed*, et sauve une fois encore par le haut ce *Fast and Furious* du jeu vidéo. Avec cette version revisitée d'un classique éponyme de 2005, le studio britannique s'inspire de son *Burnout Paradise* pour construire son jeu autour d'un vaste territoire urbain où changer de voiture en un clic (chaque véhicule, à collectionner et récupérer, ayant ses propres courses). Redoutablement stylé, fluide, frénétique et instantané dans sa prise en mains, *Most Wanted* 2012 mise tout sur une vision folle et décomplexée du pilotage (crédo de la série poussé à son paroxysme jubilatoire). Soit un certain art sexy de la conduite, qui au milieu de sa sempiternelle quête de l'adrénaline initiale, balance des scènes d'intro ultra réfléchies, comme si Criterion radicalisait son interprétation du jeu de caisse, au point de toucher, parfois, un étonnant niveau d'abstraction. Et de se révéler presque un jeu d'esthète. **J.D.**



HITMAN : ABSOLUTION
Io Interactive/Square Enix
PC/PLAYSTATION 3/XBOX 360

3/5 Revenu de *Kane and Lynch*, tentative doublement foireuse d'imiter le cinéma d'action, Io Interactive remet en route sa licence fétiche. Plus d'une décennie après, le programme n'a pas changé : infiltration réaliste, liberté d'action, difficulté punitive, le terrain d'*Hitman* est connu, tout juste ici plus accessible ou ajustable pour s'adapter au novice. Malgré des finitions aléatoires (niveaux bâtards, checkpoints mal placés au point de rendre une sauvegarde inutilisable), le jeu surprend par sa vision baroque et violente d'une Amérique dégénérée que traverse un Agent 47 seul contre tous. Linéaire et à la fois débraillée, sursautant d'un *cut* tonitruant dans la grandiloquence au risque de déconcerter, l'aventure tente d'épouser une fois encore cette ambition hollywoodienne que le studio poursuit depuis un moment. Si elle se matérialise parfois avec succès, particulièrement lors de scènes de foule grisantes, elle a aussi un petit côté Tony Scott qui n'est pas pour nous déplaire. **J.D.**



THE WALKING DEAD

Saison 3 - 16 épisodes de 45 minutes

(DIFFUSÉ EN SVOD SUR ORANGE CINÉMA SÉRIES)

Il y a du mieux, incontestablement, dans cette série lancée en grande pompe il y a deux ans par une AMC sûre d'elle après les succès retentissants de *Breaking Bad* et *Mad Men*, et qui n'en finissait plus de décevoir. Entre erreurs criantes (le casting) et drames internes (le changement de showrunner), il n'y avait personne pour sauver la barque, laissant la deuxième saison s'enliser dans des marécages d'ennui, entre immobilisme narratif et sentimentalisme gluant. Devant ce programme sans enjeu, on zombifiait à vue d'œil. Et c'est sans doute un questionnement approfondi sur le sens du show qui est à l'origine de cette semi-résurrection - voire de cette naissance. Car il ne suffit pas de « transposer » une BD à l'écran pour faire une œuvre, *a fortiori* quand cette BD est bavarde, quelles que soient ses qualités par ailleurs. L'œuvre de Kirkman est intimiste et psychologisante, faisant le pari audacieux de se concentrer sur les survivants (drames familiaux, relations de pouvoir qui s'instaurent, etc.), et profite d'un format littéraire impossible à filmer par définition. La série a eu le tort de penser qu'elle pouvait appliquer sans effort ce cahier des charges, et s'appuyer sur un zombie « générique », non questionné, alors que chaque œuvre doit inventer *son* zombie, dont le rôle change avec l'époque. Cette invention prend deux aspects : celui de la forme (comment devient-on zombie, comment se comporte-t-on ?) et celui du fond (que symbolise le zombie, de quel mal contemporain est-il l'image ?). Et c'est ce travail de réappropriation, cette sortie du huis-clos humain pour aller à la rencontre de l'autre, pour imposer une figure propre du zombie, que propose à présent *WD*. Car le temps presse, *World War Z* sortira en juin prochain et c'est la dernière chance, pour la série, d'imposer sa patte visuelle, avant ce qui s'annonce comme le plus gros budget de tous les temps pour un film de zombies, capable d'en redessiner l'esthétique (foules numériques, amoncellements grouillants de morts-vivants galvanisés…). Il s'agit donc d'aller voir ce que ces bestioles ont dans le ventre, au propre comme au figuré (un personnage s'entraîne sur les zombies à faire des césariennes), hissant par là-même le show à un niveau de *gore* que l'on n'espérait plus. Comme tout le monde est porteur du virus qui zombifie après le décès, nos goules sont à la fois des *morts* et des *malades*, réalisant une synthèse originale des morts-vivants 70's (Romero) et des infectés 2000's (Danny Boyle). Globalement plus anxiogène et plus graphique (le nouveau générique est réussi), *WD* pose enfin les questions qui accompagnent le genre à toutes les époques, et qui sont de nature politique. Après la table rase de l'invasion zombie et le retour à l'état de nature, il faut repasser le pacte social, selon deux modèles : celui qu'établissent les personnages principaux dans une ancienne prison, communauté fondée sur l'affinité et la confiance ; et la « ville » du « Gouverneur », quartier fortifié qui joue des peurs populaires pour fonder sa légitimité. Lieu dont l'apparence civilisée recouvre des dessous barbares, cet îlot préservé de la vie sauvage se résume à une rue colorée comme le *Main Street* de Disneyland : c'est une banlieue américaine moyenne, celle des femmes au foyer désespérées et des fêtes de voisins à même le trottoir, qui dissimule mal les secrets honteux et les crimes cachés ; c'est un vernis de sociabilité hypocrite, présenté comme « mieux que rien », comme une normalité ennuyeuse à préférer à la mort - soit le chantage à la survie consumériste qui est l'idéologie de notre époque. Où *WD*, donc, trouve enfin son propos, choisissant de faire la satire des *suburbs*, ces mouroirs chatoyants d'où toute sauvagerie a été expulsée - quitte à revenir par la fenêtre, c'est-à-dire sous forme pathologique. Cela n'a rien de très original, mais c'est enfin consistant ; et ce qui semblait être un feuilleton de zombies pour *mundanes* pourrait bien, après tout, occuper une place non-anecdotique dans l'histoire du genre. **Pierre Jouan**



DEXTER

Saison 7 - 12 épisodes de 60mn

(DIFFUSÉ SUR CANAL+)

1/5

Série surcotée par excellence, *Dexter* est l'exemple parfait d'une histoire originale et potentiellement subversive gâchée par des showrunners désireux de pondre une ribambelle de saisons clonées à la *CSI* et de récolter les chèques qui vont avec. Après 7 saisons, le tueur en série et sa pseudo-morale déblatérée en voix-off monotone ne sont plus qu'une caricature surexposée. Les ressorts narratifs sont invariablement les mêmes : Dexter affronte un tueur en série « rival » avec qui il aura un chassé-croisé barbant (apparemment Miami est le repaire des tueurs en série), un collègue de Dexter le soupçonne d'être un meurtrier etarrive à *ça* de le coincer (mais n'y arrive évidemment pas - et s'il y arrive Dexter le… tue), Dexter tombe amoureux d'une tueuse « qui le comprend », et quelque chose d'horrible arrive à quelqu'un de la famille de Dexter. Le génie créatif en action, tout simplement. **H.A.**



THE L.A. COMPLEX

Saison 2 - 13 épisodes de 42 mn

(DIFFUSÉ SUR JUNE)

3/5

Dernière née des producteurs de *Degrassi*, *The L.A. Complex,* mix de *soap* sous Redbull et d'*Entourage* pré-succès, part avec un handicap certain mais parvient à se démarquer du tout venant de la prod du genre. D'abord, de par son casting varié et ses personnages attachants. De la jeune actrice ingénue au comique qui ne l'est pas, en passant par la star fatiguée sur le retour et une sorte de 50 Cent gay : les archétypes sont là mais surprennent toujours par le biais d'un twist bien trouvé. Thématiquement ensuite. Pas de miracles ou de conte de fées : c'est la galère et l'opiniâtreté qui servent de carburant à ces *success stories* blindées d'obstacles plus énormes et insurmontables les uns que les autres. Enfin, la série est comme la L.A. d'opérette qu'elle dépeint : elle n'a pas le temps. Elle évite le trafic de l'ennui scénaristique et trace, quitte à se crasher dans les hauteurs d'Hollywood. **N.L.**



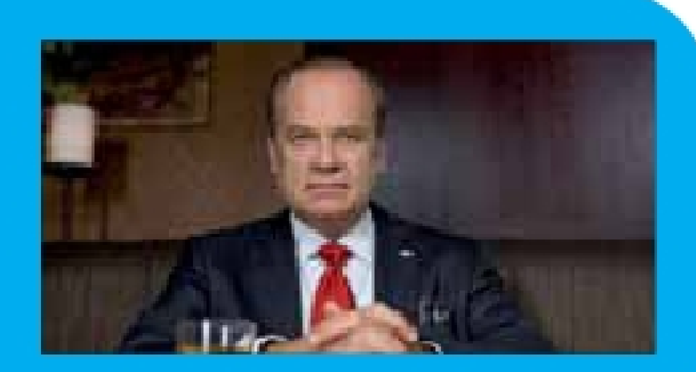
LES PILIERS DE LA TERRE : UN MONDE SANS FIN

8 épisodes de 52 mn

(DIFFUSÉ SUR CANAL+)

2/5

Des pensums de Ken Follett, l'adaptation a simplifié (c'est possible) les thèmes - pouvoir, religion, amour, etc. - et les intrigues rebattues sur toile de fond historique plus si neuve que ça (la Guerre de Cent Ans et l'épidémie de Peste). Le cahier des charges moyenâgeux à base de trop jolis héros et de très vilains méchants, d'innombrables mises à mort diverses et variées, sans oublier la pincée de sexe syndicale, est respecté à la lettre. Ça ne vole donc pas bien haut et c'est sans grande ampleur, mais ça se regarde distraitement même s'il n'y a pas que le monde qui puisse paraître sans fin… **N.L.**



BOSS

Saison 2 - 10 épisodes de 60mn

(DIFFUSÉ SUR ORANGE CINÉMA SÉRIES)

4/5

Sur la lancée du finale tétanisant de la première saison, *Boss* justifie plus que jamais son titre. Toujours plus sombre et complexe, la série poursuit son autopsie fascinante des arcanes du pouvoir alors que le souffle tragique de l'ensemble se fait de plus en plus prégnant. La mise en scène fixée par le pilote de Gus Van Sant s'affine encore, et bénéficie d'acteurs habités transcendant les archétypes qu'ils incarnent. Mais sa pure poésie noire et ses joutes verbales de haute volée ne sauvent pas la série de l'annulation : *Boss* nous a bien appris que les promesses sont faites pour ne pas être tenues… **N.L.**



PARKS AND RECREATION

Saison 5 - 22 épisodes de 22 mn

(DIFFUSÉ SUR NBC - INÉDIT EN FRANCE)

3/5

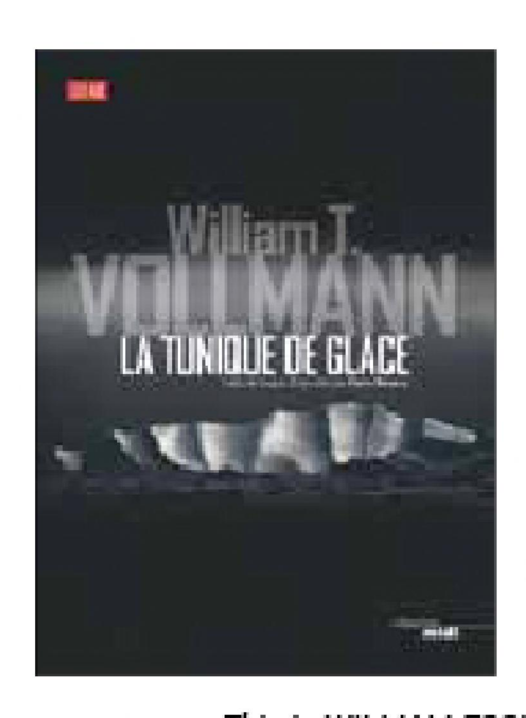
Faux *spin-off* de *The Office* avec Amy Poelher (ex-*SNL*) dans le rôle de Steve Carell, *P&R* était très mal partie, ambitionnant d'être plus grinçante que Ricky Gervais lui-même et ne réussissant qu'à nous taper sur les nerfs. Dès la saison 2, virage à 180 degrés : le show misera sur l'empathie. Avec succès, puisque la fringante Leslie Knope et son équipe de bras cassés réussiront à nous émouvoir sans perdre de leur dinguerie. Quoi de neuf en S5 ? Leslie passe pour une plouc à Washington mais les acteurs les plus drôles du monde (Adam Scott, Aubrey Plaza, Rob Lowe…) sont là pour la soutenir. C'est bon, on rigole toujours. **P.J.**



JEFFREY EUGENIDES
Le Roman du mariage
(L'OLIVIER)

Un grand livre travaille souvent *contre* son thème. En s'attaquant, dix ans après le chatoyant *Middlesex*, au roman universitaire façon années 1880, Jeffrey Eugenides n'a pas choisi la facilité. C'est le syndrome post-Oprah Winfrey, post-trois millions de ventes : n'oubliez pas que je suis un auteur sérieux. Dans ce contexte, mettre en scène sur un campus de l'*Ivy League* des alter-egos sur-éduqués et transis de questionnements métaphysiques ressemblait, on l'imagine, à une bonne idée. Mais un personnage peut-il exister dramatiquement parlant en se tapant *Introduction à la théorie sémiotique* dans une fac ultra-sélect de Providence ? Avec *Les Lois de l'attraction*, Bret Easton Ellis avait trouvé une solution : ses étudiants n'allaient jamais en cours. Chez Eugenides, ils y vont peut-être un peu trop. Revisiter une figure littéraire classique - ici, celle du triangle amoureux - est un moyen comme un autre de solliciter la bienveillance informée du critique. Férue de littérature romantique, la séduisante mais naïve Madeleine Hanna a suivi un cours intitulé « le roman du mariage » ; sa bibliothèque, décrite dès la première page, est à l'avenant. Issu d'un milieu plus modeste, Leonard Bankhead, mi-Axl Rose, mi-David Foster Wallace, est un étudiant de biologie flamboyant et/mais maniaco-dépressif. Mitchell Grammaticus, enfin, a opté pour la théologie et s'intéresse benoîtement au salut de son âme : il incarne la voix de la raison, Leonard flattant le désir d'aventure de la belle à coups d'aphorismes éreintants du genre « *l'autre face du dégoût de soi est la folie des grandeurs* ». En incurable rêveuse, qui n'a de ses prétendants ni les fêlures ni la densité, Madeleine fait bien sûr le mauvais choix pour elle, et le bon pour l'histoire. Ce parti-pris narratif gentiment misogyne, qui pose pour la millième fois la question de l'imprégnation littéraire, questionne aussi, et c'est plus déroutant, l'intérêt intrinsèque du récit. L'auteur lui-même se montre dubitatif : « *Qui utilisait encore le mariage comme ressort dramatique ?* ». Lardé de flash-backs et de changements de point de vue volontiers redondants, *Le Roman du mariage* met donc son lecteur au défi. La question posée a-t-elle encore un sens ? La réponse est biaisée : tout se termine mal pour les intrépides Madeleine et Leonard, non à cause d'une erreur de jugement mais parce que notre génie maudit est atteint de folie congénitale. On nous a raconté beaucoup de fables, semble nous souffler l'auteur, on nous a bien bassinés avec Barthes et Derrida, mais la vie, en définitive, est une affaire tristement simple. Eugenides, qui à l'instar de ses personnages a étudié à Brown (et, tout comme Mitchell, a travaillé avec Mère Teresa en Inde), essaie sans doute d'explorer sa jeunesse à travers ce roman. Perdu dans l'admiration de ses propres circonvolutions narratives, il oublie cependant parfois son lecteur. « *Peut-on utiliser un discours discrédité, à savoir la raison, pour expliquer un concept aussi révolutionnaire que la déconstruction ?* », demande un personnage dès la page 68, avant d'enfoncer le clou : « *C'est dans la nature de la simplification d'être simple* ». Trop intéressantes pour être passées sous silence, trop complexes pour être abordées en profondeur, les méditations dépressives de nos trois anti-héros *wasp* rappellent les errements de Sartre romancier, et ce n'est pas vraiment un compliment. C'est qu'on discute beaucoup, dans *Le roman du mariage* : de *gender studies*, de religion, de la néfaste survivance des tropes induits par l'étude des vieux livres. Usant de savantes pirouettes métafictionnelles, Eugenides nous explique que les sections pénibles d'un grand roman participent *in fine* de sa vérité. La démonstration par l'exemple n'est pas tout à fait convaincante. Le traitement réservé au couple Leonard / Madeleine, notamment, est plombé par une tendance irritante à la verbosité. Faire passer un usage immodéré du *name-dropping* pour une afféterie post-moderne ironique étant aujourd'hui un truc notoirement dépassé, on pourrait pardonner à Eugenides de se retrancher derrière ses références pour masquer une passagère absence d'inspiration si on ne le savait pas, par ailleurs, capable d'extrême brillance. A cet égard, les passages concernant Mitchell, parti en Inde, sont une véritable bouffée d'oxygène. Paumé dans Calcutta, béat, il a l'impression d'avoir fumé des joints. « *Il était si absorbé qu'il oublia où il allait* ». Pas trop tôt !

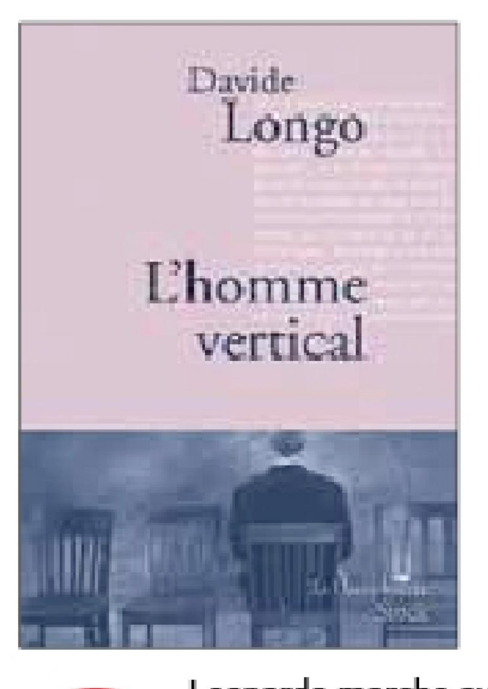
Fabrice Colin



WILLIAM T. VOLLMANN
La Tunique de glace
CHERCHE-MIDI

5/5

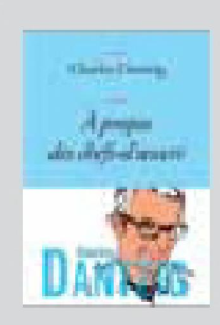
« *This is WILLIAM FOCKING VOLLMANN writing about VIKINGS* ». *Dixit* un lecteur avisé du site de partage Goodreads.com qui résume parfaitement l'élan, l'audace et la facétie dingues de ce monstre paru au moment le plus aigu de la première mue du graphomane américain, en 1990. Premier tome de *Sept Rêves*, le plus dément des projets vollmannien en cours dont deux volumes sur sept sont encore à paraître, il évoque par le biais d'un gruau mythologique extrêmement complexe et puissant (dont se régalerait Lacan) la première vague de colonisation au X[e] siècle du Groenland et de Terre-Neuve par les navigateurs norrois. Tenant autant de la fouille archéologique (les annexes forment un cahier de 100 pages) que du rêve éveillé, le roman amasse violences, divinations et données partout où sourd cette histoire éparpillée, dans les vieux volumes islandais et les données chiffrées, les récits de voyage intimes et les récits de création inuit et scandinaves. Dans l'œil de William l'aveugle (double de l'auteur), tout se mêle et s'aplatit, synthétisant au bout le plus sauvage et dionysiaque des récits fondateurs. Livre d'histoire bâti de pure poésie, *La Tunique de glace* n'a aucun équivalent dans les six mille ans de littérature qui le précèdent. **O.L.**



DAVIDE LONGO
L'Homme vertical
STOCK

4/5

Leonardo marche avec ses deux enfants dans un pays d'Europe en pleine guerre civile. L'Etat est tombé, la capitale ne répond plus, des hordes d'« extérieurs » rôdent, saccagent et rançonnent. Jadis notre héros était professeur à l'Université, mais il a eu des problèmes pour avoir fricoté avec une étudiante qui l'a pris au piège... Et maintenant ? Davide Longo ajoute une pièce nouvelle à un genre appelé à faire fureur dans les années qui viennent, crise oblige : le roman d'apocalypse sociale, dans lequel la civilisation européenne (ici l'Italie, jamais nommée mais transparente) retourne à l'état de nature en s'enlisant dans ses frayeurs, justifiées ou fantasmées (ici, la déréliction de l'autorité et la peur des hordes de barbares clandestins). L'ensemble est plutôt réussi, surtout grâce à un finale en forme de barnum surréaliste où Leonardo, ramené à l'animalité (le livre porte aussi sur la frontière : licite/illicite, intérieur/extérieur, homme/animal), est trimballé dans une cage avec un éléphant par une tribu de jeunes drogués soumis à un chef charismatique. Le livre a fait couler pas mal d'encre en Italie, et c'est assez justifié. **L.B.**



CHARLES DANTZIG
A propos des chefs-d'œuvre
(GRASSET)

1/5

« *Baudelaire aurait pu admettre ce qu'il était, cela l'aurait détendu, il y aurait gagné de l'intelligence au lieu de n'en avoir que dans ce qui le blesse* ». Dantzig aussi devrait admettre ce qu'il est, cela lui éviterait peut-être le ridicule de tirer ainsi l'oreille de Baudelaire ou de frapper sur l'épaule de Dante comme s'il pouvait se le permettre en rédigeant de tels livres, si faussement désinvoltes, si comiquement pompeux, pour étaler son instruite vacuité. L'ambassadeur des rossignols contre les bœufs (si, si...) fait dans l'épate-bourgeoise et truffe ses lieux communs (quand ce ne sont pas de grossiers contresens) d'épigrammes qui bandent mou, oubliant au passage que c'est d'aigles qu'il prétend parler. A mêler au bois de chauffage. **R.S.**

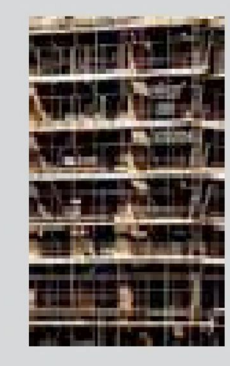
JOAN DIDION
Le Bleu de la nuit
GRASSET





5/5

Le langage de la vérité est le seul qui permette d'affronter l'existence, personne ne sait mieux cela que Joan Didion. Après *L'Année de la pensée magique*, qui évoquait la disparition de son époux, c'est la mort de sa fille qu'elle s'efforce ici de transcender. Littéraire ou non, le combat est perdu d'avance, et c'est ce qui fait sa beauté. La vie est un délitement qu'aucune résolution ne saurait enrayer. Aussi n'en est-on plus à résister : tout juste à répéter, marteler, circonscrire, avec une précision cruelle en guise de courage. A l'effondrement du jour, la vieille pythie new-yorkaise oppose la grâce d'une écriture sans affect. Sa lucidité est une caméra promenée sur l'expérience amère du temps, entre passé figé et avenir incertain. Chapeau bas. **F.C.**



CESAR AIRA
Les Fantômes
CHRISTIAN BOURGOIS

3/5

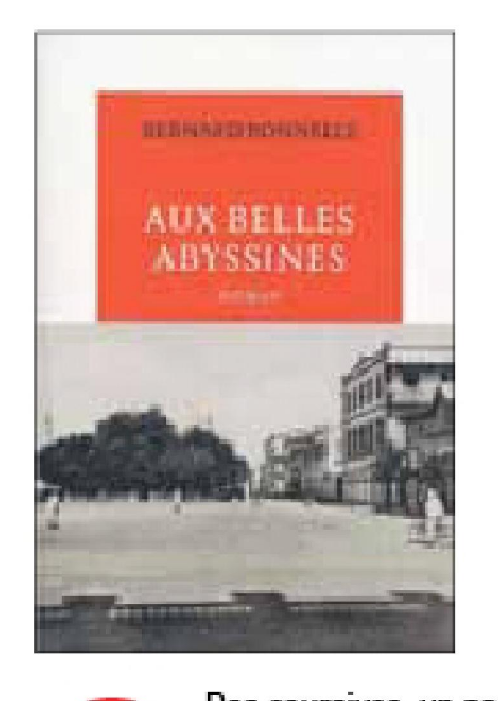
La vie - une verticalité truffée de chausse-trappes, un vertige à conquérir. Venue du Chili, la famille Viñas est la gardienne d'un immeuble de Buenos Aires presque achevé au sommet duquel elle s'apprête à célébrer le nouvel an. Mais l'édifice est déjà habité : par des fantômes. « *Vous aussi, vous allez à la fête ?* », leur demande Patri, la fille aînée en pleine montée de sève. Méditation lunaire sur l'incommunicabilité et la naissance du désir, *Les Fantômes* déploie un réalisme magique doucereux, moins proche de Bolaño que d'un Borges politisé. Les considérations théoriques un peu hachées de sa partie centrale (la littérature comme architecture non construite, ce genre) ne suffisent pas à dissiper la grâce toute en apesanteur de ses grands spectres existentiels. **F.C.**



MARIA SEMPLE
Bernadette a disparu
(PLON)

5/5

La pluie tombe encore et toujours sur Seattle et Bernadette, en grande prêtresse, vide inlassablement bassines et seau disséminés dans sa demeure. Bienvenue chez les Fox. *Bernadette a disparu*, c'est drôle comme sait l'être une bonne série américaine, corrosif, politiquement incorrect parfois, absurde, plein de bons sentiments quand il le faut. Une comédie acide, entre *community life* et portrait de famille, malheurs du couple et affres de l'incommunication. Une galerie de personnages soignée : Bernadette, architecte géniale enfermée dans ses phobies, Elgin, le mari, gourou geek en chaussettes chez Microsoft, Bee, l'ado surdouée pas désagréable pour autant, et le reste du monde, assez croustillant dans son genre. De l'intrigue, il suffit de savoir que Bernadette disparait à la veille d'un départ en famille pour l'Antarctique, et que le roman laissera le temps d'assister à la chute et la renaissance de la famille Fox. Maria Semple maintient un ton, enlevé, caustique, tout au long du récit, se permet au passage le luxe de quelques grands moments qui arrêtent le texte avec un sens du timing parfait, et réinvente le roman épistolaire sur trame d'emails. Un vrai bon divertissement. **J.C.**



BERNARD BONNELLE
Aux Belles Abyssines
(LA TABLE RONDE)

4/5

Des coursives, un paquebot, un patrouilleur colonial… On identifie d'emblée un parfum d'exotisme, une ambiance à la Loti, et on s'amuse de trouver des expressions surannées comme « *tartarinades de quelques messieurs en tenue tropicale* »… *Aux Belles Abyssines* est un roman à l'ancienne où tout concourt au classicisme : le style (sobre, élégant), le décor (l'Afrique en 1939), l'intrigue (une mort mystérieuse, une romance), les thèmes (honneur, loyauté, amitié, passion). Le narrateur, Pierre, débarque à Djibouti pour commander le patrouilleur *L'Etoile-du-Sud*. Son prédécesseur, Alban de Perthes, s'est donné la mort. Mais Pierre ne croit pas au suicide. Il mène l'enquête, se heurte au silence des officiers. Rome déclare la guerre à la France et Djibouti est menacé par l'Ethiopie sous occupation italienne… Bonnelle ne fait pas mystère de ses influences (Buzatti, Pratt, Henri de Monfreid) et compose un roman d'excellente facture qui, à défaut de surprendre, envoûte par son ambiance (charmes de l'Afrique, opacité du monde militaire, douceurs des lieux de plaisir) et séduit par ses personnages. Certains trouveront l'ensemble un tantinet compassé, mais on aurait tort de faire la fine bouche devant ce beau roman classique qu'on lit comme on regarderait un film. **B.Q.**



SANDRO VERONESI
XY
GRASSET

0/5

Cinq ans après l'assommant, nombriliste et machiste *Chaos calme*, Sandro Veronesi récidive avec ce polar insoutenable sur tous les plans, notamment celui du suspense et de la finesse psychologique. Entre autres paraphrases creuses et envolées psychologiques basses : « *Le fait est que le temps coule dans une seule direction, mais on n'arrive à en comprendre le sens qu'en le parcourant en sens inverse* ». Le pire est que le romancier italien agit en toute conscience, puisqu'il va jusqu'à souligner les limites de son propre roman dès l'exergue, chef d'œuvre d'autodérision : il y cite Dürrenmatt sur l'importance du hasard et de l'imprévu dans le roman policier. **G.M.**



GILBERT SORRENTINO
Aberration de lumière
ACTES SUD

4/5

Ce qui frappe en premier dans ce pivot du postmodernisme US qu'est *Aberration de lumière* (1980), c'est la clarté avec laquelle opèrent ses stratagèmes. Comme une répétition lointaine et trois fois complexifiée de *La promenade au phare*, son récit de tragédie familiale situé dans le New Jersey à la fin des années 1930 relance les dés du modernisme des origines. C'est tout le miracle de Sorrentino : il est à la fois le plus dubitatif de la bande des Coover, Barth et Barthelme (rappelons-nous son *Salmigondis*, parodie en bonne et due (in) forme du roman autoréflexif), et celui qui croit le plus fermement à la démultiplication des techniques pour courir la vérité. Sous ses airs de petit-chose tragique, c'est un monstre de sophistication, de technicité et de beauté. **O.L.**



RAYMOND ROUSSEL
Œuvres théâtrales
PAUVERT

4/5

Les quatre pièces réunies ici (*Impressions d'Afrique*, *Locus Solus*, *L'Etoile au front*, *La Poussière de soleils*) sont une tentative du pauvre (au sens figuré, il était millionnaire) Raymond Roussel pour toucher par le théâtre le public ingrat qui n'avait pas voulu lire ses romans. Hélas, ses féeries verniennes en mal de savants fous machiavéliques, évocatrices (au son du tam-tam) d'une Afrique de pacotille, relèvent d'un théâtre proprement injouable (la longueur des monologues !) La critique n'est pas tendre, le public déserte à l'exception de quelques *happy fews* (Breton et la constellation surréaliste) qui prennent pour une déclaration d'avant-garde cet improbable *music-hall* contemporain de l'Expressionnisme, du Cubisme et du Théâtre de l'horreur de la rue Chaptal. **M.-P.B.**



PASCAL BRUCKNER
La Maison des anges
GRASSET

3/5 Un agent immobilier fringant rate une vente à cause d'un clochard venu vomir son vin au pied de ses clients. Ecœuré, il se met en tête d'éliminer les débris humains qui pullulent dans Paris et, pour mieux approcher ses cibles, se fait embaucher dans une association d'aide aux pauvres… Caustique et politiquement incorrecte, cette comédie sordide offre un tableau de la misère omniprésente dans la ville (les SDF avec leurs sacs en plastique et leurs duvets immondes, à la fois voyants et invisibles), une satire bien vue de l'humanitaire (dada de l'auteur) et un jeu langagier réussi sur le crasseux, l'ignoble, l'abject et le puant, thèmes ambigus et fascinants qui font toujours que le clochard, cette figure de l'avilissement, attire en même temps qu'il repousse. **L.B.**



STÉPHANE OSMONT
Eléments incontrôlés
GRASSET

4/5 L'épopée d'un lycéen gauchiste dans les années de poudre, en plein pompidolo-giscardisme : manifs, bastons contre le GUD, sexualité libérée et glissade vers l'action armée… Autant la trilogie « financière » d'Osmont était moyenne (et le film de Costa-Gravas adapté du premier tome pire encore), autant cette fresque feuilletonnante dans les *seventies* gauchistes (sujet à la mode, cf. l'*Après mai* d'Assayas) est prenante, avec une cartographie bien informée des courants en présence et une analyse implacable du délire théorique qui a conduit certains activistes à se croire revenus en 1940 et à tuer de sang-froid de braves matons considérés comme des ennemis de classe. Action, sentiments et politique, le cocktail cette fois marche plutôt bien. **L.B.**



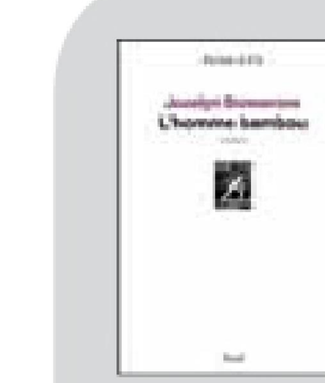
ERIC CHEVILLARD
L'Autofictif croque un piment
L'ARBRE VENGEUR

5/5 D'une certaine façon cette chronique est inutile, puisqu'elle n'atteindra personne : ni les admirateurs de Chevillard qui possèdent déjà les tomes précédents, qui chaque jour cliquent machinalement sur l-autofictif.over-blog.com pour lire son triolet du jour et qui par conséquent achèteront ce nouveau volume ; ni ses détracteurs, qui comprennent mal son humour pointu et ne goûtent pas son style d'orfèvre – position incompréhensible, mais il y a bien des gens qui lisent Philippe Besson. A ce sujet, il faudrait songer à publier un jour une anthologie pirate de ses meilleures démolitions dans *Le Monde des livres*, pour se rappeler plus tard de ce que furent les années 2010. Un dicton pour la route : « *Beau train de phrases n'évite pas le tunnel* ». **L.B.**



HORACIO CASTELLANO MOYA
La Servante et le catcheur
MÉTAILIÉ

4/5 Ce nouveau roman tendu de H.C. Moya nous plonge dans le Salvador des années 1970, en pleine guerre civile. À travers le personnage du Viking, ancien catcheur et futur retraité de la police politique aux intestins pourris, il fouille l'architecture et les tripes d'un système qui détruit tout ce qui relie les hommes. Comme la relation du Viking et de Maria Elena, serveuse draguée à la belle époque, convaincue de sa bonté. En 48 heures, la bile acide de la guerre civile se déverse dans les rues de San Salvador et brise tout : ce souvenir d'amour et la famille de Maria Elena, dont les membres découvrent que les groupes auxquels ils appartiennent (étudiants, fonctionnaires…) font d'eux des ennemis en puissance. **G.M.**



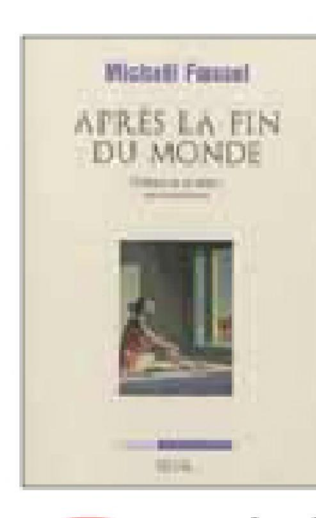
JOCELYN BONNERAVE
L'Homme bambou
SEUIL

3/5 A., un trentenaire reconverti dans la culture de bambous, parvient après six mois de séduction stratégique à coucher avec Maïa, sincèrement conquise quoique libertine et cleptomane. L'idylle éclot à peine que le couple doit partir en cavale en raison d'un vol exagéré, au moment même où A. réalise qu'un bambou lui pousse dans le dos… Ce deuxième Bonnerave recycle et recompose, sur un rythme trépidant, tant la *Métamorphose* version verte qu'*Elephant Man* ou *Bonnie & Clyde*. Le résultat est tout à fait plaisant mais assez lisse et, vu l'inventivité et le délire dont l'auteur avait fait preuve dans son premier livre, on se dit que ce petit roman efficace portait en germe un pavé disjoncté dont on regrette la luxuriance possible. **R.S.**



RICARDO PIGLIA
Cible nocturne
GALLIMARD

4/5 Brillant écrivain argentin, Ricardo Piglia démontre une nouvelle fois avec *Cible nocturne* la pertinence de sa forme romanesque propre : usant des ressorts du roman policier, il tisse de la haute littérature à partir de ses canevas communs et parvient à déployer un style élégant et précis, des personnages riches, incarnés, remarquables, comme la réalité historique complexe et très singulière de l'Argentine, le tout sur une trame efficace, nerveuse et sanglante. Ici, Croce, commissaire aux longs monologues doué d'une intuition rare, enquête sur le meurtre d'un beau mulâtre portoricain, dandy arriviste qui a noué des relations avec deux jumelles étranges. Enquête éclatée sur la toile infinie de la pampa et de l'Histoire. **R.S.**



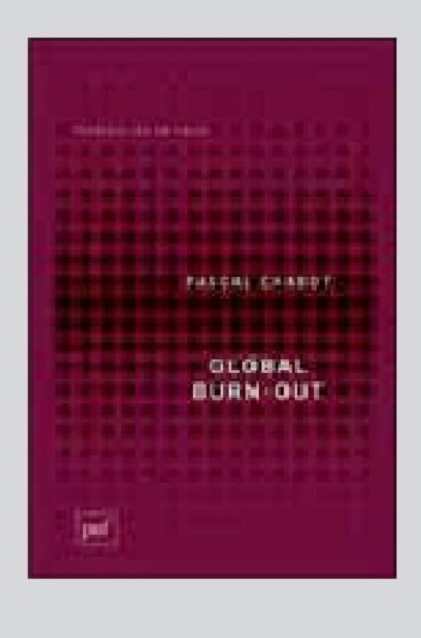
MICHAËL FOESSEL

Après la Fin du monde
Critique de la raison apocalyptique

(SEUIL)

4/5

Paru fort à propos en octobre, ce livre s'apprécie d'autant plus que Bugarach est derrière nous. Ce n'est pas tant des discours illuminés dont il s'agit de faire la « critique » que de l'introduction de l'idée de « fin » comme horizon de l'action politique. Michaël Foessel se débarrasse assez rapidement des fantasmes messianiques comme du catastrophisme contemporain (Anders), pour tenter de donner un autre sens à cette expression galvaudée : pour les contre-révolutionnaires, les événements de 1789 étaient déjà une « fin du monde », c'est-à-dire la fin d'*un* monde, celui de l'Ancien régime - comme la révolution copernicienne signait la fin d'*un* monde, le cosmos hiérarchisé des antiques - mais pas la fin *du* monde. Et ces fins qui sont des « pertes » trouvent un écho dans l'expérience de certains de nos contemporains (déclassés socialement, décrochés techniquement) pour qui le réel ne forme plus un « monde », c'est-à-dire un ensemble signifiant que l'on peut habiter. Or, ces phénomènes de « pauvreté en expérience » sont justement masqués par le catastrophisme (écologique, financier, terroriste...), qui embarque tout le monde dans une logique de sauvetage et de préservation coûte-que-coûte, donnant l'illusion qu'à l'heure de notre disparition prochaine nous avons tous les mêmes intérêts... ce qui est une manière de court-circuiter le processus démocratique. Dans une filiation revendiquée avec Kant, dont Foessel est un spécialiste assez brillant, l'auteur rappelle les visées de la modernité : considérer le monde non pas comme fait mais à faire, comme terrain d'exercice de notre liberté, au futur indécidable. Ne pas croire que l'horizon est bouché, ne pas sacrifier nos libertés à la simple survie biologique. Autant d'impératifs discutables et passionnants qui lavent cet essai de tout soupçon d'opportunisme. **Pierre Jouan**



PASCAL CHABOT

Global Burn-out

(PUF)

3/5

Qu'est-ce qu'une maladie de civilisation ? Est-ce la civilisation qui est malade, ou est-on malade de la civilisation ? Ni l'un ni l'autre, répond Pascal Chabot : des deux pôles de la société et de l'individu, c'est uniquement leur relation qui est en cause. Si cette position philosophique dépasse à la fois la sociologie et la psychologie, c'est parce qu'elle ne réduit le fameux « *burn-out* » ni à une insuffisance individuelle ni à une malformation d'une entité abstraite (la société), en l'apparentant avant tout à une expérience du vide. Et c'est justement chez les personnes bien intégrées et soucieuses de bien faire, les fidèles du système, au confluent exact de l'infinie adaptabilité humaine et de l'accélération sociale (Hartmut Rosa), que se produit l'« embrasement », l'épuisement et la perte du sens. On aurait aimé un essai plus chiffré, plus précis peut-être, débarrassé de ses long détours littéraires dispensables ; et surtout des remèdes un peu moins vagues pour guérir de la maladie-vedette de l'époque... **P.J.**

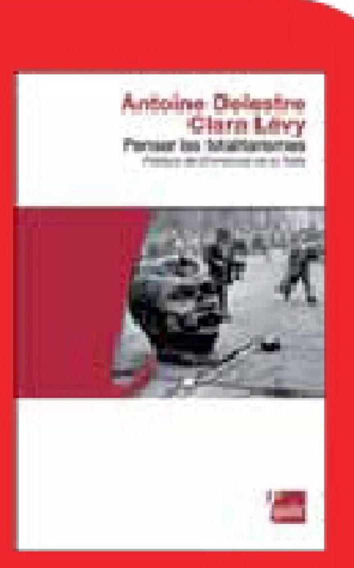
ANTOINE DELESTRE & CLARA LÉVY

Penser les totalitarismes

(L'AUBE)



A côté de l'anthologie classique d'Enzo Traverso, ce copieux volume offre une mise au point utile sur la notion de totalitarisme, particulièrement précieuse pour son historique introductif sur les divers usages du terme au siècle dernier (naissance de la notion à travers l'« Etat total » fasciste, ignorance embarrassée du concept par la gauche soviétiste pendant quasiment cinquante ans, conceptualisation par la science politique américaine). La suite actualise l'étude en examinant tous ses aspects (transparence, culte du chef, déni de la réalité, etc.) et en le tirant fortement vers la sociologie (peut-on parler de totalitarisme à propos des sectes, des mafias, etc.). Un ouvrage profus mais clair, informé, qui cueille à plusieurs disciplines et donne à réfléchir, sur l'histoire comme sur l'actualité. **B.Q.**





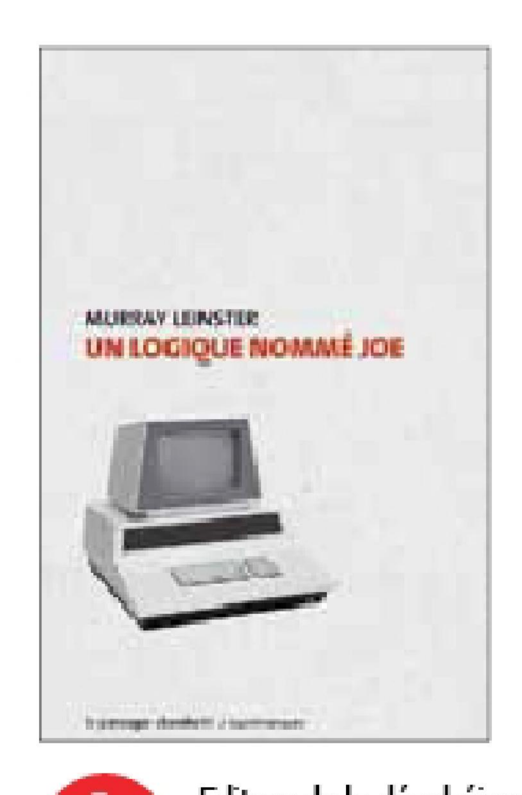
MARC BERDET

Fantasmagories du capital
L'Invention de la ville-marchandise

(LA DÉCOUVERTE)



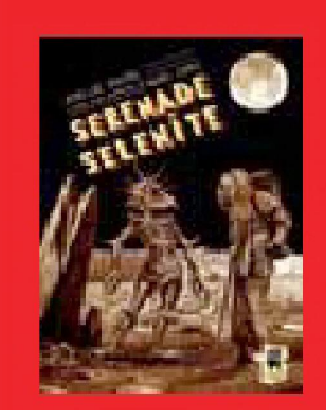
Un essai placé sous le patronage de Walter Benjamin, au style volontiers baudrillardien, qui est comme une promenade psychogéographique (l'auteur parle de matérialisme « topographique ») à travers des lieux symboliques d'une interpénétration du social, du technique et du mythique : le *Mall of America*, le *Crystal Palace*, les passages parisiens, *Disneyland* ou Las Vegas... Des lieux de fantasme, des « fantasmagories », c'est-à-dire des productions oniriques qui à la fois dissimulent (des rapports de force, des conflits sociaux) et révèlent (des désirs, des forces inconscientes). La richesse et la variété des analyses, impossibles à résumer, font de cet essai au propos volontairement flou (dénonciation ? fascination?) une réelle curiosité, foutraque et passionnante. A découvrir. **P.J.**



COLLECTION DYSCHRONIQUES
(LE PASSAGER CLANDESTIN)

4/5

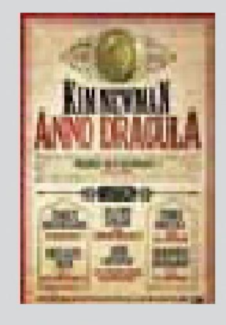
Editeur de la désobéissance et de la résistance civile, le répertoire du Passager Clandestin n'était pas tout à fait notre tasse de thé, mais (que Ayn Rand nous pardonne) cette jeune maison d'éditions méritait quand même qu'on s'y intéresse de près car elle avait eu l'excellente idée d'aller chercher dans des nouvelles de science-fiction ou d'anticipation, empruntées aux grands noms comme aux petits maîtres du genre, les signaux d'alarme qui interrogeaient l'état de notre société et l'avenir de l'homme. Les quatre premiers titres de la collection Dyschroniques témoignent d'un choix éclectique et plein de bon sens. Faute de place, on ne dira rien des nouvelles de Philippe Curval (*Le Testament d'un enfant mort*) et de Brian Aldiss (*La Tour des damnés*), sinon qu'il faudrait les lire aussi, pour se concentrer sur celles de Murray Leinster et Mack Reynolds. Ces deux auteurs ont en commun d'être parfaitement représentatifs de la SF d'aventure américaine des années 50, largement méprisée en France, même si Murray Leinster a pourtant signé un petit bijou de SF entomologiste (*La Planète oubliée*, naguère publié chez J'ai Lu). En 1946, il imaginait dans *Un Logique nommé Joe* les dérives d'un accès illimité à la connaissance grâce à un réseau informatique mondial. *Le Mercenaire* de Mack Reynolds, réputé pour les préoccupations politiques et sociales qu'il mettait toujours dans ses histoires, prophétise un monde de castes où les gouvernements ayant été supplantés par de puissantes sociétés, la guerre étant désormais un spectacle et un enjeu économique entre les mains des multinationales. **Martin-Pierre Baudry**



JEAN LUC BOUTEL
Sérénade Sélénite
(LE CARNOPLASTE)

4/5

Amateurs d'anticipation ancienne, enfin du neuf ! Chez le Carnoplaste, éditeur ainsi nommé en hommage au Mystérieux docteur Cornélius, *« sculpteur de chair humaine »*, on ressuscite depuis 2008 les fascicules du siècle dernier. A son actif, la reprise du Roi des Détectives Harry Dickson d'après Jean Ray, le réveil du *Psychagog*, alias le Sâr Dubnotal, du *wu xia pian*, du catcheur masqué mexicain et même... Jeanne d'Arc au prise avec des vampires ! Cette fois-ci, c'est Jean Luc Boutel qui s'y colle avec *Sérénade sélénite*, un récit complet où l'auteur, qui tient le blog *Sur l'autre face du monde*, dédié au merveilleux scientifique et à la littérature conjecturale d'antan, invoque les mannes de son maître *es* littérature populaire Léon Groc et du *cinémagicien* Georges Méliès. Longue vie au Club des *Savanturiers* ! Couverture de Marc Caro. **M-P.B.**



KIM NEWMAN
Anno Dracula
(BRAGELONNE)

5/5

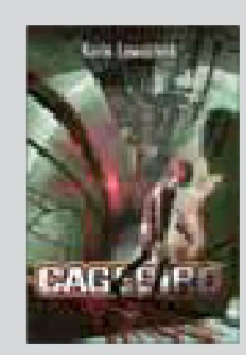
Comment pouvait-on encore écrire une histoire de vampires après Anne Rice ? Même Bram Stoker ne s'y risquait plus. Seul un authentique dandy anglais, ancien artiste de cabaret de surcroit et l'un des meilleurs spécialistes du cinéma fantastique, pouvait ressortir Dracula de la tombe. Londres, 1888. La Reine Victoria s'est unie au Comte Dracula qui règne désormais sur l'Empire, mais dans les rue de Whitechapel, Jack le tueur au scalpel d'argent poursuit les prostitués vampires de sa vengeance. *Anno Dracula* date d'il y a déjà vingt ans, mais aucun autre roman n'a su revisiter le mythe avec autant de brio et d'inventivité, sinon ses deux (fausses) suites : *Le Baron rouge sang* et *Dracula Cha Cha Cha*. **M-P.B.**




PETER WATTS
Béhémoth
(FLEUVE NOIR)

2/5

Béhémoth conclue la trilogie amorcée avec *Starfish* et *Rifteurs*, et confirme *a posteriori* l'impression mitigée laissée par les deux premiers romans. L'auteur se sent toujours obligé d'en rajouter. Le récit est encombré d'intrigues parallèles (*cf.* l'inévitable serial-killer de service). Trop de détails pseudo scientifiques pour faire hard science, alors que l'auteur n'a manifestement pas inventé l'eau chaude (quand bien même il est biologiste marin de formation). Trop de maladresses. Finalement, le canadien Peter Watts semble surtout préoccupé de trouver la recette du techno thriller hollywoodien. Le rythme l'emporte sur le souci de réalisme. Pour peu qu'on aime l'adrénaline des *pages-turner*... **M-P.B.**



KARIN LOWACHEE
Cagebird
(BÉLIAL)

2/5

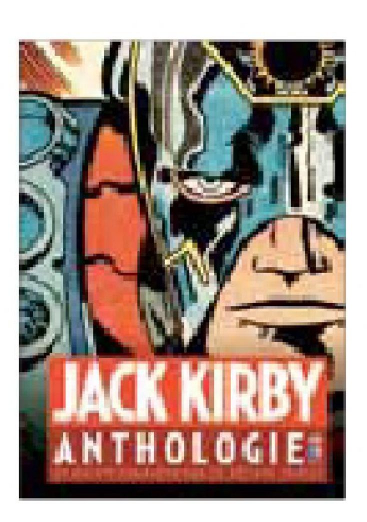
Troisième roman de Karin Lowachee, *Cagebird* prend place dans l'univers de *Warchild* et *Burndive*, du *space opera* militariste de base, avec des *aliens* au nom imprononçable (les « Striviirc-na »). C'est carré, solide et d'une efficace simplicité, comme si on n'y était. Comme n'est pas Heinlein ou Haldeman qui veut, l'auteur cherche un peu d'originalité du côté des personnages, des enfants. Plusieurs passages de ce roman mettant en scène des enfants sont assez désagréables. Pas sûr que la science-fiction en sorte grandie. Que certains auteurs se croient obligés d'en passer par là pour exister n'était pas un très bon signe sur l'état de santé du genre. En outre, la couv est franchement tarte. **M-P.B.**



BEN KATCHOR
L'Odyssée d'une valise en carton
(RACKHAM)

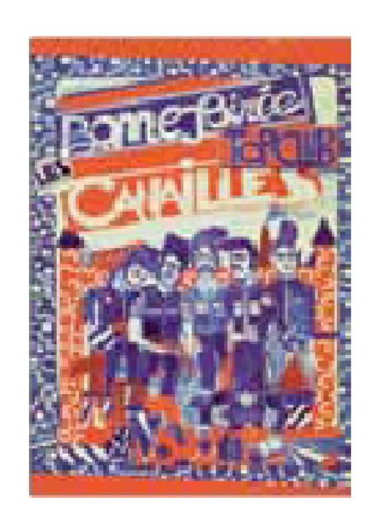
Après *Le Quartier des marchands de beauté,* paru l'année dernière, ce quatrième livre traduit en français confirme si besoin était le refus de l'Américain de se prêter au jeu du *page-turner.* Invité en 1980 par Art Spiegelman à dessiner dans *RAW,* Katchor est devenu un habitué de la presse US, et les strips qui composent *L'Odyssée d'une valise en carton,* avant d'être réunis en recueil par Pantheon Books, ont été prépubliés dans *The New York Press.* Hebdomadaire ou mensuelle, la périodicité permet de cerner la manière sans doute la plus évidente d'aborder cette œuvre : par une assimilation lente et discontinue, une lecture en infusion sous peine de noyade, prônée par l'auteur lui-même lorsqu'il explique que chaque strip est conçu comme un ensemble distinct de ce qui suit et de ce qui précède, un tout pensé pour avoir la concision et la densité d'un poème. Insatiable voyageur en quête de connaissance, Emile Delilah visite Tensint, une île « *en forme de pantoufle défoncée* » ou peut-être « *de tube de dentifrice vide* », réputée pour son importation massive de boîtes de conserves et pour la variété notable de ses sites patrimoniaux de lieux d'aisance à ciel ouvert. On croise également Elijah Salamis, militant acharné de l'abolition des frontières et des nationalités, ainsi que le prophète d'une secte bizarre et le roi exilé du Canthus extérieur, nouvelle destination de rêve pour l'enthousiaste Delilah après qu'il a échappé de justesse à la disparition de Tensint « *par évaporation de son substrat volatile* ». Liés ou non à cette trame, d'autres personnages et d'autres lieux apparaissent comme des interludes, et l'écriture d'invention de Katchor fonctionne à merveille lorsqu'il campe des commerces aux devantures mystérieuses ou des bâtiments administratifs insolites rappelant les déambulations du photographe immobilier Julius Knipl. D'infimes détails peuvent faire sens, à l'image de cette scène, au début du livre, où *« un imprimeur de Gazogene City vérifie le repère du magenta sur le dessin au trait d'une aorte malade illustrant un petit recueil de poèmes d'amour autoédité ».* Comme s'il s'agissait de cartographier non pas un infiniment petit mais un infiniment négligé, un élément ou une somme d'éléments qui existeraient à peine s'ils n'étaient soudain verbalisés, et dont l'évocation fait se demander : que voit-on, que manque-t-on ? Ainsi un propos anecdotique rapporté il y a des dizaines d'années dans le vestibule d'un restaurant démoli ou l'arrière-boutique d'un marchand de couleurs imperceptibles à l'œil nu, qui aurait pu devenir de proche en proche le détail d'une histoire drôle malmenée par le temps et les traductions, se transforme chez Katchor en un fait capital qui peut infléchir le cours de l'histoire, ou au moins le trajet d'une promenade quotidienne. Il est beaucoup question de perceptions, de ce qui est donné à la vue, à l'odorat et au toucher, des ressentis présents et des arômes oubliés, mais l'originalité de la langue frappe plus encore. De ces scènes de rue se dégage une musique à la fois familière et ésotérique, jouée dans les récitatifs, remarques narquoises cachées derrière l'apparence d'un commentaire banal, autant que dans les phylactères au lettrage le plus souvent incliné vers le haut, en décalage par rapport aux textes qui le surplombent, et qui figurent moins le dialogue que le soliloque. Il y a dans cette langue dingue et foisonnante de la rumeur, de la légende urbaine et de l'inconscient collectif ; derrière l'histoire se cacheraient des dialectes rares, des faisceaux de signes scandés par une prose diablement efficace dont on guette les rimes possibles, et qui paraît fonctionner par d'étranges associations d'idées où des noms communs recherchés sont accolés à des qualificatifs inattendus. Katchor ne propose pourtant ni bavardage gratuit ni jeux d'écriture automatique hasardeux, tout se tient avec une singularité qu'il n'entend pas sacrifier : *« Je ne veux pas qu'on puisse dire de mon travail : «Voici ce dont il s'agit», car tout ça se rapporte à mes rêves ».* Un vendeur fait l'article : *« Mais ces valises, voyez-vous, ne sont pas destinées aux estivants ni aux touristes occasionnels. Elles sont pour les hommes ou les femmes désespérés qui doivent littéralement se faire la malle, que ce soit pour traverser un couloir ou un océan. Ce n'est pas pour vous ».* Plutôt qu'une invitation au voyage, la valise en carton semble bien cacher le terrible symbole de l'errance.

Victor Maas



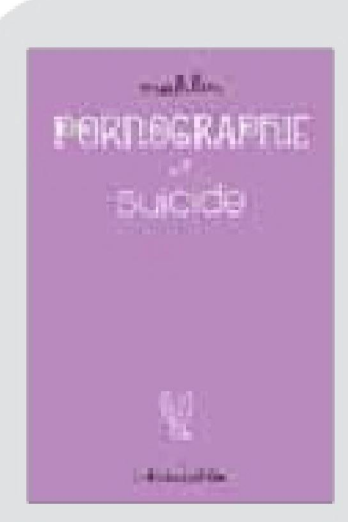
JACK KIRBY
Anthologie
(URBAN COMICS)

5/5 Passée la réserve d'usage (une anthologie Kirby chez DC se lit forcément en creux des années Marvel), ces 300 pages d'énergie pure ont d'abord des visées pédagogiques. L'éditeur a voulu familiariser le public qui a appris à lire dans *Strange* et ne jure que par les super-héros de Stan Lee avec les trésors cachés de l'univers DC, à travers une vingtaine de récits complets, des premières bandes avec Joe Simon, aux séries SF et fantastiques des années 50, jusqu'au grand retour du King dans le giron DC à partir de 1970. Comme la *Maison des idées* ne lui laissait aucun droit sur ces créations, il répond à l'appel de Carmine Infantino qui lui propose de reprendre Superman. Malin, Kirby choisit à dessein la série *Jerry olsen*, « le meilleur ami de Clark Kent », pensant qu'il aura les coudées franches pour mettre en scène son propre Crépuscule des Dieux : *Le Quatrième Monde*, qu'Urban Comics serait bien inspiré d'éditer maintenant que les présentations sont faites. **M-P.B.**



CAMILLE LAVAUD
Blocus Solus
(UNITED DEAD ARTISTS)

4/5 C'est une super nana au trait super-français, de celles qui aiment les mecs, les vrais : loulous de banlieue, mécanos à moustache et gitous monte-en-l'air. Ce premier recueil d'illustrations - publié par Stéphane Blanquet - compile aussi quelques hippies, des punks un peu moches et deux Jean-Pierre Marielle pour le prix d'un dans des compositions très colorées, à la fois ludiques et touffues. Pourtant, ses meilleures images sont aussi ses plus concises. Parfois, les bonnes idées se perdent un peu dans la surcharge ornementale qu'affectionnent ceux qui veulent trop bien faire. Poussée au cul par une certaine élégance classique et un sens du titre éminemment sympathique (de la paire de tétons « *no problem* » au tas de détritus orné d'une mention « culture générale »), c'est dans ses compos les plus frontales qu'elle remporte définitivement la mise. Ça coûte 10 balles, donc tu l'achètes ou sinon : coup de couteau. **S.Q.**



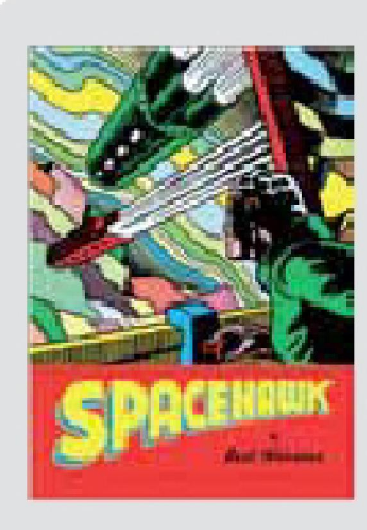
MAHLER
Pornographie et suicide
(L'ASSOCIATION)

3/5 De mémoire de lecteur, on a rarement croisé un trait aussi cruel que celui de Mahler à l'égard du monde. Chaque objet y est résumé à sa forme la plus simple, c'est-à-dire à sa nature profonde. Le paraître s'efface au profit de l'être ou, en tout cas, à l'image que l'auteur (s') en fait. Chacun est ainsi ramené à un nez dont la longueur disgracieuse surplombe un corps patatoïde ; l'humanité se voit réduite à son dénominateur commun : l'absurdité ridicule. *Pornographie et suicide* propose un spectre plus large de la vision que ce fin observateur a sur les comportements de ses semblables. On retrouve cette capacité à condenser ce qu'ils ont de plus drôle en quatre ou huit cases. Un humour incisif qui n'est pas sans rappeler celui de Thomas Bernhard dans *Mes prix littéraires*, que certains chapitres évoquent fortement. **C.A.**



COLLECTIF
Revue Collection #3
(EN MARGE)

4/5 Combinant entretiens au long cours et panoramas d'œuvres bien agencés, la meilleure « revue autour du dessin contemporain » continue de choisir ses invités au poil, et c'est assez succulent dans les assiettes : des punchlines de David Shrigley à la métaphysique graphique de Fabio Viscogliosi, des comics dégénérés de Benjamin Marra à l'outsider Lord Jon Ray... L'entreprise n'a guère que les défauts de ses qualités, la forme de l'entretien limitant nécessairement le champ critique au service de la mise en valeur des convives. Or, comme on le sait, puisque dans toute bonne maison le digestif est inclus, débarque au dessert un Moolinex en pleine forme. Parcours de prolo, tir à vue sur ses collègues et joyeux lancer de saloperies : assurément, Tonton met l'ambiance. **S.Q.**



BASIL WOLVERTON
Spacehawk
(FANTAGRAPHICS)

5/5 Basil Wolverton (1909 -1978) reste surtout connu pour ses dessins grotesques et humoristiques, ses parodies pour *Mad*, voire ses illustrations religieuses, mais ses vieilles bandes de SF retro-kitsch étaient introuvables depuis des lustres. D'un design pas croyable, chaque case de *Spacehawk*, publié dans *Target Comics* à partir de 1940, est un condensé d'aventures *pulps* débridées. Moderne, le super justicier a deux papas (Superman et Flash Gordon), il n'hésite jamais à exterminer les plus bizarres spécimens d'extraterrestres jamais imaginés, les héroïnes sont joliment courtes vêtues, Hitler devient Moosler, le fourbe Japonais construit des dirigeables géants pendant que l'affreux Dr Gore réalise des expériences sur des cobayes humains au fond de son laboratoire secret européen. Ce recueil est une pure merveille. **M-P.B.**



C'EST LA CRISE, ON A ENCORE FAIM. TOUS LES DEUX MOIS, UN PROFESSIONNEL DE LA « CULTURE » NOUS RACONTE SON MÉTIER PAR LE MENU DÉTAIL, À SA MANIÈRE ET SANS CONCESSION.



ZONES GRISES

Jeune maison d'édition indépendante soutenue par un comité de parrainage scientifique international, Zones Sensibles, sise à Bruxelles, est spécialisée dans les sciences de l'homme. Comprendre ce vaste domaine se rapportant à l'humain dans ses divers modes d'existence (sociale, artistique, politique, culturelle vs naturelle, etc.). Alexandre Laumonier (ex Editions Kargo), son fondateur-sniper et auteur du sixième livre publié, nous narre son expérience. Ravi d'avoir quitté Paris.

PAR ALEXANDRE LAUMONIER
PHOTO : SNIPER

En ce moment, je suis sans visage car j'ai décidé de passer du côté obscur : celui de ceux qui écrivent. J'ai en effet décidé de fêter le cinquantième livre que j'édite en l'écrivant moi-même, parce que cela m'amusait (même si écrire est loin d'être une partie de plaisir, en fait) mais aussi parce que je suis tombé un peu par hasard sur un sujet fascinant : le *trading* à haute fréquence, expression qui désigne la manière dont des algorithmes se battent entre eux pour réaliser des transactions au sein des marchés financiers, lesquels ne sont plus que des ordinateurs boostés par des puces électroniques ultra-rapides et des câbles à fibres optiques high-tech.

Je n'ai pas de visage car je m'appelle Sniper. Comme il m'était impossible de parler à la première personne - je suis loin d'être riche, je n'ai jamais joué en bourse et l'argent m'est indifférent -, j'ai cherché le bon point de vue pour aborder ce sujet qui m'a conduit à me plonger dans des milliers de pages plus captivantes les unes que les autres. Je me suis

donc glissé dans la peau (si je puis dire) d'un algorithme qui s'appelle Sniper, sans toutefois abuser du *je* puisqu'un sniper est la plupart du temps invisible. Sniper est bien réel puisqu'il a été conçu par une petite banque peu connue, Goldman Sachs. Cette expérience d'écriture fut à la fois amusante (le sujet est intellectuellement stimulant) et plombante (les conséquences sociales du rôle des ordinateurs dans les marchés sont effarantes) ; elle m'a aussi permis, un peu, de comprendre de l'intérieur les difficultés qu'il y a à exprimer clairement des choses compliquées. Et puis ce livre n'est pas sans lien avec Zones Sensibles, la maison d'édition que je dirige aujourd'hui (le livre s'appelle *6*, notamment parce qu'il s'agit du sixième livre de Zones Sensibles).

Après de multiples projets - dont les Editions Kargo entre 2000 et 2008 - et une centaine d'auteurs publiés, j'ai décidé en février 2011 de créer cette nouvelle maison d'édition. Même si je dirigeais à l'époque - et continue de diriger - des collections chez des confrères comme les Editions de l'Eclat et les Presses du Réel, je n'avais pas de maison *à moi*. J'ai pesé le pour et le contre pendant un an : puisque je dispose déjà d'espaces pour publier, à quoi bon en créer un nouveau ? Puisque l'objectif est de faire dans les sciences humaines, parfois pointues, quel intérêt y a-t-il à perdre de l'argent ?

L'édition, c'est un peu comme le code informatique : c'est une drogue, c'est addictif, difficile de s'en passer ; je suis comme Sniffer (un des algorithmes dont je parle), un chien renifleur, je ne peux m'empêcher de regarder ce qui se passe ici et là, d'imaginer des projets, de réfléchir à des couvertures imaginaires pour des livres qui n'existent pas (je gagne en fait ma vie en tant que graphiste, ayant depuis longtemps renoncé à gagner quoi que ce soit avec l'édition), de fomenter des projets de revue…

Le nom « Zones Sensibles » était d'ailleurs à l'origine celui d'une revue que je voulais créer, entre le *reader* à l'anglo-saxonne et le livre collectif original, lorsque je m'occupais des Editions Kargo. Puis j'ai été obligé de saborder le Kargo, plus d'argent, plus d'énergie pour continuer un projet qui commençait à couler. Pendant cette année de gestation, en 2010, aidé par les bières excellentes du pays où je m'étais retranché et où je suis toujours, la Belgique, je me suis fait la réflexion que si je créais une nouvelle maison, il fallait tout revoir de A à Z pour éviter les mauvaises traductions d'autrefois, les coquilles d'autrefois, les couvertures ratées d'autrefois, les réunions de représentants ratées d'autrefois, les mauvaises rencontres d'autrefois dans une ville portuaire, tout ce qui autrefois n'avait pas marché.

Si nouvelle maison il y avait, tout devait être revu de fond en comble, de la couleur de la couture qui relie les cahiers entre eux à la nécessité de publier tel ou tel auteur. Même si j'ai grandi avec les premiers Macintosh, grâce auxquels je suis devenu graphiste, le fait que Steve Jobs soit devenu un semi-Dieu m'insupporte (sans parler de ces iPads complètement refermés sur eux-mêmes, objets de luxe pour Occidentaux refermés sur eux-mêmes). Mais j'ai toujours eu en tête cette remarque de Jobs : l'intérieur d'un Mac doit être impeccable, et il l'est, même si dans le fond cela ne sert à rien à partir du moment où l'ordinateur fonctionne. Je suis parti de cette idée et j'ai décidé d'organiser la mise en page intérieure des livres en fonction de l'intérieur du livre, c'est-à-dire en fonction de l'emplacement de cette couture, des fils qui ne servent à rien pour la lecture.

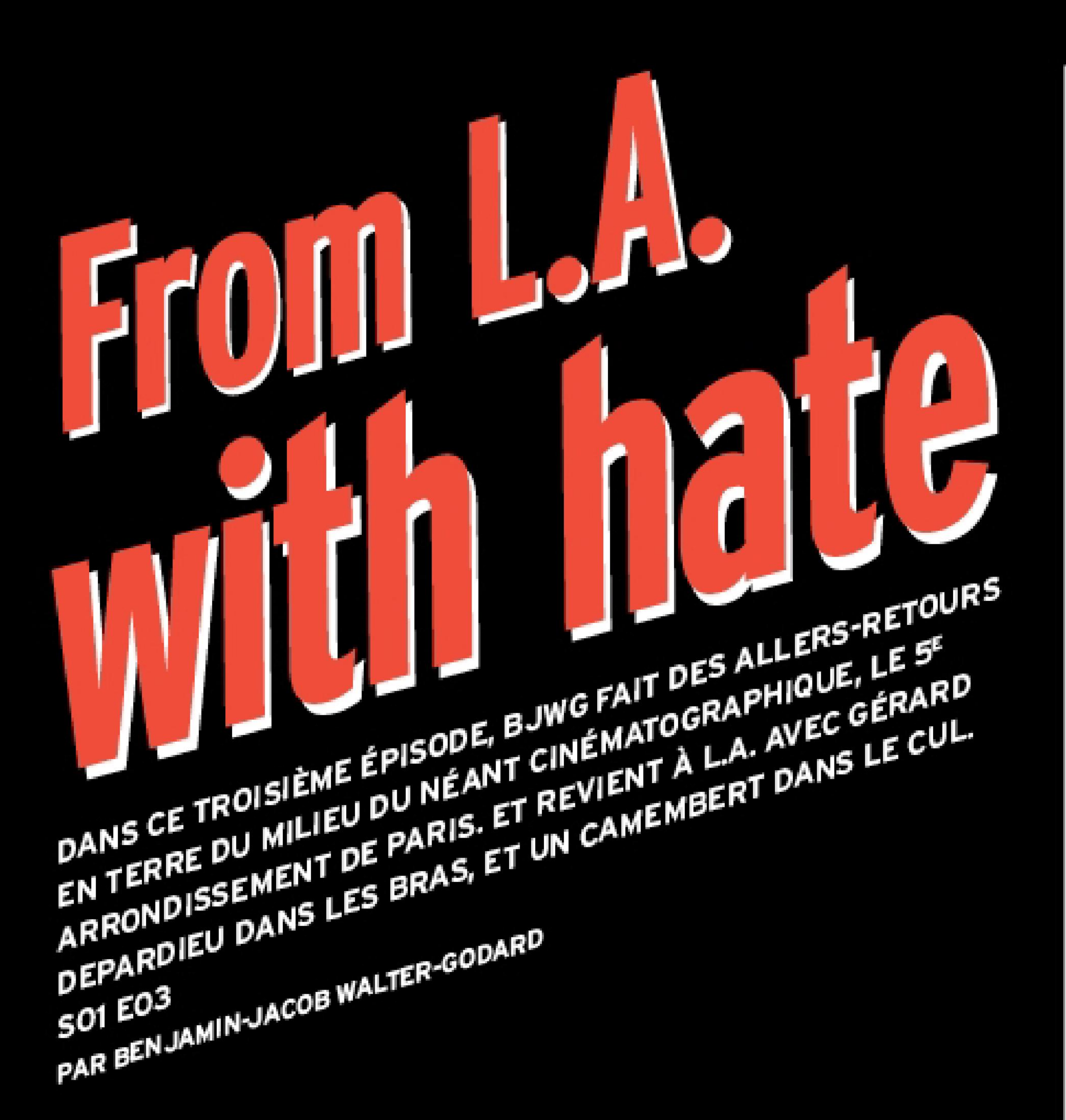
J'IMAGINE LES *ZONES SENSIBLES* COMME DES HÉTÉROTOPIES OÙ S'ENTRECROISENT LES DISCIPLINES ET LES SUJETS RÉCALCITRANTS, LES AUTOCHTONES ET LES ALLOCHTONES, DES ZONES GRISES CAR LE MONDE N'EST NI NOIR, NI BLANC

J'ai tenté de repenser l'édition à partir de ce genre de réflexions, en décalant à chaque fois les questions à résoudre. Et parallèlement, j'ai fait un rapide bilan. Après les *cultural studies*, les *post-colonial studies*, les *je-ne-sais-quoi-studies* que j'avais commencé à publier dans mon premier projet éditorial, la revue *Nomad's Land* (1997-1999), plus question de revenir à ces *bla-bla studies*, mais plutôt l'envie de repartir vers l'anthropologie, ce qui allait aussi dans le sens de mes intérêts personnels (j'ai décidé de reprendre des études d'anthropologie). C'est d'ailleurs avec une approche anthropologique que j'ai écrit ce petit livre sur le *trading* à haute fréquence, la relation entre les humains et les non-humains (les machines) étant devenue une question fondamentale dans un monde envahi par les ordinateurs.

Plus envie non plus de tenir le discours politique habituel des « petits » éditeurs à propos de la lutte entre les puissants (les gros éditeurs vendus au capital) et les faibles (les éditeurs dits « indépendants » dont l'indépendance est toute relative dans un monde devenu réseau). J'imagine les *zones sensibles* comme des hétérotopies où s'entrecroisent les disciplines et les sujets récalcitrants, les autochtones et les allochtones, des lieux de décloisonnement et de rapprochement, des zones grises car le monde n'est ni noir, ni blanc, des zones bariolées qui contrastent avec l'homogénéité des milieux de ceux qui « pensent » ou qui « gouvernent » ; des zones sensibles qui sont minoritaires et indisciplinées. Etre minoritaire, dans tous les sens du terme (deleuzien mais pas seulement), sans doute était-ce la solution plutôt que de se positionner en tant qu'« indépendant » ou « alternatif ». Etre minoritaire, c'est faire son travail en toute quiétude, livre par livre.

Zones Sensibles a donc vu le jour. Tranquillement. Et curieusement, les affaires marchent. Pas toutes, mais la maison tient le coup, une belle surprise même si rien ne dure éternellement. La ligne fixée depuis les débuts de la maison va se prolonger en 2013 et 2014, avec cette satisfaction d'avoir un programme prêt à l'avance qui permet déjà de réfléchir aux couvertures des livres de 2014, d'anticiper la manière dont chaque livre sera présenté aux libraires. Et puis j'aurai la chance, à partir d'avril 2013, de publier des livres aux Editions des Belles Lettres grâce à la collection « Graphê » que j'ai créée chez cet éditeur historique, ce qui me permettra d'éditer des ouvrages autour du graphisme, avec une large ouverture d'esprit : il y sera question autant des relations entre l'écriture et les technologies que de typographies cisterciennes médiévales inconnues. Poser des briques une par une, avec lenteur et quiétude, c'était ans doute nécessaire pour continuer à publier des livres tout en y prenant plaisir, « chez moi » ou chez des confrères.

Dans un monde peuplé d'algorithmes sans visage, le vieux livre papier n'est pas encore totalement mort. Et s'il vient à mourir, j'irai avec lui dans la tombe en me disant que j'aurai au moins eu cette chance, à un certain moment, d'avoir édité des livres qui m'auront fait réfléchir. Peut-être même qu'ils auront fait réfléchir les autres.





Le monde est toujours là. L'Apocalypse n'a pas eu lieu. C'est sans fin. Le Monde n'a pas explosé dans un grand pet dévastateur de votre « Gégé national ». Parlons-en de cette « affaire Depardieu », qu'entre nous nous appellerons l' « Affaire Sac à Barilla », pour plus de sureté. Ici tout le monde s'en fout : il y a les riches, ceux qui ont voté pour Obama, qui font semblant d'aimer le cinéma européen mais se branlent devant un bon porno *underage*. Et il y a les pauvres. Je n'en fais pas partie, je vous rassure. Je suis juste un énième Français de classe moyenne, parti avec des euros en poche, une capote sur la bite et un camembert dans le cul (interdit en Californie depuis 1949, j'ai décidé d'en faire passer à la douane directement dans le rectum, façon mule). A ce propos, dans la catégorie des mules, Gégé est ce que l'on appelle un poids lourd. Un vrai Français quoi.

L' « Affaire Sac à Barilla » et l'ardeur avec laquelle on s'acharne sur ledit « Sac à Barilla » me rappelle avec effroi l'Affiche rouge, période sombre de l'Histoire de France s'il en est et connue, surtout, pour avoir inspiré le *Transformers* de Michael Bay. Elie Semoun, Arthur, Enrico Macias, Jamel Debbouze, Gad Elmaleh, Johnny Halliday, Catherine Deneuve, Philippe Torreton, Bernard Tapie, et Stéphane Guillon : elle est là la France, la vraie... Une liste de *guest stars* qui sent bon le doigt de proctologue en fin de journée d'été. Un groupe d'hommes et de femmes, institutions qui, socialement, n'ont rien à voir avec l'élite de hipsters renaissante parisienne. En cela, le Monde du 6e arrondissement s'est agité mais n'a donc vraiment pas changé. Jérémy Elkaïm et Valérie Donzelli, les (respectivement) Laurel et Hardy du cinéma français, sont, je crois, de retour. Je dis bien « je crois », car les dernières informations françaises, je les reçois de ces expatriés venant, tous les jours, s'installer à L.A. Car ils sont nombreux ces Français à venir se la péter, ici où pourtant ce ne sont pas les fuites de gaz qui manquent. Des écrivains faussement sensibles mais vraiment ratés lus par les maisons de retraite de Charente, aux cinéastes de sexe féminin sorties de la FEMIS pour essayer tant bien que mal de recréer un micro-Belleville à Los Feliz (les arabes en moins), en passant par les attachés de presse bi-sexuels en vacances dans les palaces décadents de L.A. aux frais du contribuable (français).

Ca a du bon de vivre ici tout de même. Ne serait-ce que pour voir les films en avance par rapport au vieux continent. Parmi eux, *Zero Dark Thirty*, le nouveau Kathryn Bigelow, la vieille peau desséchée, mais « sexy » (selon les goûts de merde de Brett Easton Ellis), qui se tapait James Cameron. Dedans, ça parle arabe, ça parle américain, des Américains torturent des Arabes, des Arabes se font péter sur des Américains, et au milieu de tout cela, une rousse, Jessica Chastain. L'autre événement, c'est *Les Misérables*, du non moins roux Tom Hooper. Film pour lequel Anne Hathaway, sûre de remporter l'Oscar, s'est sentie obligée de montrer sa chatte à la presse people US. Des choses banales en somme. Je ne vous emmerderai pas ici avec les qualités cinématographiques de ces films, terrain dont vous autres Français vous vous moquez éperdument. Mais je tenterai de vous rendre l'œuvre cinématographique en question plus sympathique en associant des noms connus de l' « Affaire Sac à Barilla » à chaque personnage. Jean Valjean, c'est Philippe Torreton, la bouche pleine de poils blonds, pas remis de sa vieille maîtresse journaliste, condamné pour avoir dénoncé Gérard Depardieu, le gros Roy de France, et premier homme au monde à avoir engendré un clown comme fille. Deneuve, c'est Fantine, la sainte-nitouche, celle qui a montré ses seins pour les plus grands dans les 60's, celle qui est adulée des hipsters nourris à la sauce *Inrocks* et célébrée par des familles homoparentales du Marais. Johnny Halliday et Enrico Macias, ce sont les Thénardiers. Une tête de hyène nourrie aux hormones de Lillois bourrés à la Heineken pour l'un et un clochard céleste mendiant dans les propres excréments de sa chanson pour publicités de couscous pour l'autre. Gad Elmaleh, c'est Javert, le bon petit soldat du cinéma bien-pensant, toujours prêt à montrer son CV, sur lequel figure sa bite en CGI, préparée sur *Tintin* par Spielberg *himself*, et à jouer à touche-pipi dans les plus grandes écoles de commerce de France, en échange de quelques dollars. Marius, c'est Stéphane Guillon, le petit jeune qui regarde les autres se battre et s'en délecte, monte au front en pantalon Prada, en profite pour se faire photographier par *GQ* et revient vite à la maison loin, loin de tout ça.

Ici aussi, à Hollywood, rien n'a changé : les mêmes échecs cuisants de projets titanesques au coût similaire à celui du déficit grec (*shit happens*) et les mêmes films de super-héros qui se posent des questions métaphysiques sur le monde et leur bite. Au moins, on peut reconnaître à Hollywood ce mérite d'être fidèle à lui-même. En France, faire partie de la grande famille du cinéma, ce serait être fidèle au 6e arrondissement, au Lutetia, au Montana.
Et aux sodomies.

L'ÉCHO DE LA VALLEE PERDUE

TOUS LES DEUX MOIS, *CHROUNIC'ART* LAISSE LA PAROULE AUX ZANIMIOS, HABITANT LA VALLÉE PERDUE QUI, DI LEUR MONDE, ET TOUTALEMENT AFFLIGÉS PAR LA SUFFISANCE DES ZUM1 COURANT INÉLUCTABLIMENT À LEUR PERTE, COUMMENTENT LEUR MONDE AFIN DI LES RESCOUSSER.

PAR JEAN-PIERRE THÉOLIER



LA CRITIQUE D'ENRICO HALLAL

Je me fade le traité d'Orfray ! Sûr je vais pas le finir... je sais même pas si c'est à entamer.
De qui de quoi ? Vouzici vouzailleure... Pas sérieux ça. Je vous la fais en direct. J'ouvre le truc... *Traité d'Athéologie, Physique de la métaphysique*... dédié à Raoul Vaneigem. Vous dire Raoul ? Je sais pas qui c'est. Reprenons.
« La notion de «Dieu» a été inventée pour pas vivre ». Je tourne kek pages... y a plusieurs parties... fallait s'y attendre... on est pas sortis... *l'odyssée des esprits forts*... yatro de parties ce truc. Non vraiment, c'est pas que je veuille le contrarier Michel, s'il a un caillou qui pèse fort sur le cœur, dis-le ! je vois un petit peu par où t'en es passé : bravo ! fallait quand même du monde là dedans. Reprenons.
« Quatrième partie : théocratie...bibliographie... la bouillie », on sent qu'on est entre nous. « Préface ». Je découvre vec vous, garanti ! *« La mémoire du désert »*. Il y va, l'est sympa, l'a appris des trucs à l'école, dans les garages ou les soupentes, ou bref... Michel Orfray qu'a écrit un puissant roman sur la démonstration que Dieu c'est du bluff.

Que dit-il pour finir ? (ouvrons au hasard, transparence vaille que vaille : *« tenir le corps en respect »*). Je veux pas faire le mariole mais Orfrai changera rien ! Il le sait ? faut qu'on lui dise quelqu'un. Soyons pas vicelards, je crois en Dieu mais y a Michel Orfray qu'est là... vec sa pitite trogne, fort en baratins, qui fait son trou, aime les gens. Pfrt. Alors ça cascade à n'en plus finir. *Traité d'athéologie* - j'aime pas sa gueule. Déjà, trop tard. Je lui laisse une chance.

Il la saisit... pas ? rien n'est sûr : *« En revanche, comment nier l'existence conceptuelle de Jésus »* : juste un passage, page 148 (Éditions Grasset 18,50 €). Je continue pas... inutile... Tention ! Avant de mi coucher ji jette un dernier œil : *« Car le monothéisme tient pour la pulsion de mort, il aime la mort, il chérit la mort, il jouit de la mort »* .Bilan : j'abrège ? (j'ritroufe même plus le n° de la page, c'est dire) Ji mi couche... rfmbfl.